

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS
Nº 256
HOBBY CONSOLAS
SÚPER ENTREVISTA 10 PÁGS
MIYAMOTO:
¡LLEGA Wii U!
EL GENIO NOS DESVELA EN EXCLUSIVA LOS SECRETOS DE SU NUEVA CONSOLA
REPORTAJE
ASÍ ES NEO GEO X
¿Retro? No te equivoques, el mito está de vuelta
ADEMÁS
PUNTUAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS
New Super Mario Bros. U
Call of Duty Black Ops II
Assassin's Creed III
Nintendo Land
NBA 2K13
ZombiU
GTA V
El juego más deseado nos lo enseña todo
CALL OF DUTY BLACK OPS II
Nos jugamos el pellejo para analizar todas sus versiones
GRATIS PÓSTER DOBLE


DONDE tú prefieras...
...Y al mejor precio:
Suscríbete 6 meses por solo 6,99 €
(Excepto semanales, quincenales y bimestrales)
1,16 €
POR REVISTA


XBOX 360



UN ANTIGUO
MAL RESURGE
HALO 4
06.11.12
XBOX.ES · FACEBOOK.COM/XBOXES
Microsoft Studios
343 INDUSTRIES
XBOX LIVE
16
www.pegi.info
© 2012 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logo de Microsoft, Microsoft Studios, el logo de Microsoft Studios, 343 Industries, el logo de 343 Industries, Halo, el logo de Halo, Xbox®, Xbox 360® y los logos de Xbox son marcas registradas del grupo de compañías Microsoft.
Jump in.


LEGO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
¡ÚNETE A LA LUCHA EN LA MAYOR AVENTURA JAMÁS CONSTRUIDA!
7
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PSVITA
PC DVD
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
games
WB GAMES



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Un homenaje al videojuego

Así se puede considerar nuestra portada de este mes. Y es que pocas veces en la historia de la revista nuestra primera página ha radiografiado de forma tan precisa la actualidad. Cualquiera que dentro de unos años quiera saber como estaban los videojuegos a finales de 2012, no tendrá más que coger este número para descubrirlo sin necesidad de abrirlo siquiera.

Su mirada se posará primero en la foto de Miyamoto, y entonces quizá recuerde que acababa de visitar España para recibir el premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades. Seguro que le reconfortará revivir el día en que nuestro país por fin reconoció a los videojuegos al otorgarle uno de sus máximos galardones al genio creador de Mario.

El Gamepad que lleva en su mano reclamará su atención justo después. Ah sí, pensará, en noviembre de ese año salió a la venta Wii U, la consola que dio el pistoletazo de salida al cambio de generación. El reto que afrontaba Nintendo era formidable: repetir el éxito de Wii con una nueva apuesta por cambiar la forma en que jugamos, y hacerlo además en una época de turbulentos problemas económicos. Pagaría dinero por que este amigo imaginario me contara si finalmente lo consiguió…

¿Y cuál era el juego de las Navidades de 2012? El soldado que aparece en la parte inferior de la portada se lo confirmará: *Call of Duty* llevaba varios años convertido en un fenómeno de ventas, y ese año multiplicaba su apuesta con versiones para PS Vita y la propia Wii U. Eso sí, a su lado aparecía el único título capaz de rivalizar con él: *GTA V*, que justo entonces desvelaba por fin sus primeros datos.

Tres temas apasionantes, reunidos en la misma portada. ¿Se puede pedir más? Sí, que nuestro amigo del futuro siga leyendo Hobby Consolas, sea en el formato que sea.

LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

Promesas del Oeste. Sé que acaba de lanzarse Wii U, y llevo varias semanas sin dormir, por el online de *Black Ops II*, pero creedme, este mes lo único que tengo en la cabeza es *GTA V*. Los datos que se han revelado, el segundo trailer... no paro de darle vueltas a las posibilidades que ofrecerá el juego de Rockstar. Los Santos, allá voy.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

X-U. Parece que la nueva moda es añadir una letra suelta al nombre de las consolas. Este mes os hablamos de Wii U (para celebrarlo, me ha dado por convertirme en el Mii de Chuck Norris) y de Neo Geo X, el regreso de la consola más inaccesible (y molona) de la Historia. Cada una supone un hito... a su modo.



JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

Wii U es lo mejor del mes. Y lo mejor de Nintendo, que, como siempre, sabe como cambiar el paso para que sus competidores se queden en fuera de juego. Una virtud que a los que nos gusta jugar de verdad hace que, a pesar de que pasen los años, Nintendo nos siga pareciendo una compañía especial. La más especial.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 256



PÁGINA 34 ENTREVISTA

SHIGERU MIYAMOTO

El genio de los videojuegos nos habla en exclusiva del estreno de Wii U y mucho más.

PÁGINA 76 ANÁLISIS DE LOS JUEGOS DE Wii U



PÁGINA 54 ANÁLISIS PS3-360-PC

PÁGINA 73 ANÁLISIS VITA

PÁGINA 84 ANÁLISIS Wii U

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Por fin ha llegado el juego bélico del año. Analizamos todas sus versiones.



PÁGINA 46 REPORTAJE

GRAND THEFT AUTO V

Nuevas imágenes, personajes, claves... ¡la aventura toma forma!



PÁGINA 106 REPORTAJE

ASÍ ES NEO GEO X

La consola de SNK vuelve convertida en portátil. El sueño de la infancia de muchos jugones por fin se hace realidad.



PÁGINA 126 PREESTRENO

NI NO KUNI

El juego que os hará volver a disfrutar del rol está a la vuelta de la esquina. ¿Listos para viajar con el estudio Ghibli?

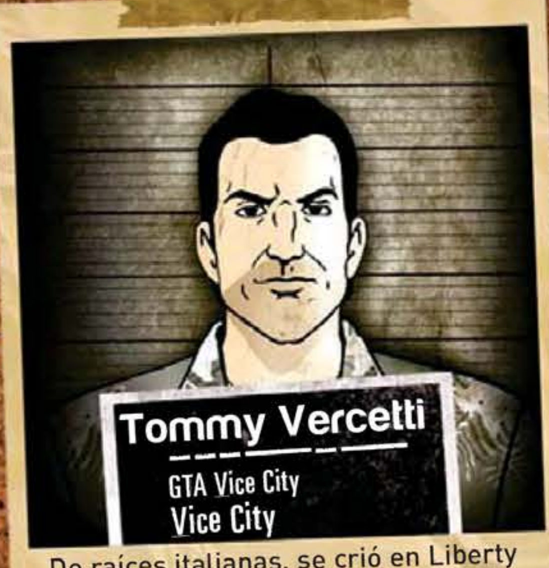
TODOS LOS JUEGOS



PROTAGONISTAS AL MARGEN DE LA LEY

Los más buscados de la saga GTA

Acabamos de conocer a los tres protagonistas de GTA V. Sí, habéis leído bien, serán tres. ¿No es momento de repasar a los héroes que nos han acompañado en las últimas entregas de la saga?



De raíces italianas, se crió en Liberty City, y sirvió en el ejército durante la guerra de Vietnam. Más tarde se mudó a Vice City, donde se convirtió en capo.



Comenzó como un criminal de poca monta, hasta convertirse en corredor de carreras ilegales en Liberty City. Nadie ha escuchado su voz.



Se crió en uno de los barrios más peligrosos de Los Santos, pero pronto extendió su campo de actuación a San Fierro y Las Venturas.



Proviene de Hong Kong, pero su andadura criminal comienza en Liberty City, adonde viaja para trasladar una espada ritual de la familia.

Trevor Philips
GTA V
Los Santos

Un veterano del ejército, con buenas dotes como piloto y una peligrosa adicción, que lo convierte en una bomba de relojería.



Se dedica a ejecutar embargos y estafar a quien puede en la zona de South Los Santos. Su ambición hace que pronto participe en golpes más "serios".


No te pierdas nada Vodafone yu:
SE BUSCA
Lollipop Girl (la chica de la piruleta) protagonizaba una de las imágenes promocionales más llamativas de GTA IV. Pero por más vueltas que hemos dado alrededor de la ciudad, no la hemos visto. Se supone que es una de las prostitutas de la zona de Algonquin, y se llama Lola del Río.
Niko Bellic
GTA IV.
Liberty City
Un inmigrante serbio que llegó a Liberty City buscando el sueño americano... y se vió envuelto en negocios turbulentos con sus familiares.
Michael
GTA V
Los Santos
Antiguo ladrón de bancos, de unos 40 años, que vive bajo el programa de protección de testigos junto a su esposa Amanda y sus dos hijos.
yu.vodafone.es



La imagen

La Llamada del Deber, presentada en Madrid

La noche del pasado 12 de noviembre estuvimos en la presentación que organizó Activision en Madrid para celebrar el lanzamiento de *Black Ops 2*. Allí, estuvo presente Jordi Mollá, que pone su voz a Raúl Menéndez, nuestro némesis en el juego.

→ LOS MEJORES COMENTARIOS EN LA RED

Facebook



Participa en nuestro perfil oficial: www.facebook.com/hobbyconsolas



Carlos Beiras

"Tras jugar varias horas a *Black Ops 2*, con el modo Zombis y el multijugador, tengo que decir una cosa: impresionante."



J. Antonio Serrano

"Os sigo desde el primer número, con Bart Simpson diciendo 'Cómo mola', y me habéis hecho emocionarme, reírme, ilusionarme..."



Servi Betis

"Me quito el sombrero ante *Assassin's Creed 3*: hasta si te asomas por una ventana, puedes ver el océano y tierra a lo lejos."



Roberto García

"Los 'plus viteros' estamos de enhorabuena: ya son oficiales los contenidos para los Plus de Vita, y Sony ha tirado la casa por la ventana."

Twitter



Participa en nuestra página: @hobby_consolas



@iMaui_ Belen

"Las 13.30... y en pijama, tomando un té y metida en Hobby Consolas. ¡Viva el sábado!"



@BlackIron Snake

"Muy buen día la cuarta prueba de Wii U en Madrid. Un equipo estupendo el de Hobby Consolas y, en general, todo Axel Springer."



@Antonio Bichito

"No hay nada mejor que quitarle la revista Hobby Consolas a mi tío, dos semanas después de salir."



@Neo5co

"Tras probar la Wii U con Hobby Consolas, hasta mi novia, a la que no le gustan los juegos, se la quiere comprar."

Hobbyconsolas.com



Participa en nuestros foros: www.hobbyconsolas.es/foros



KoRn disciple

"El trailer de *GTA V* ha sido suficiente para convencerme de que el juego va a ser una obra de arte. Ya puedo esperar con calma."



Carpevi

"Felicidades a Shigeru Miyamoto por sus 60 años recién cumplidos y por seguir siendo alguien tan sencillo y humilde."



Jonay

"Menuda tontería el DLC de trajes de baño para *Dead or Alive 5*. ¿Esto qué es? ¿Un juego o un concurso de belleza?"



Jroniac

"Con los continuos retrasos de *The Last Guardian*, esto ya, más que un juego, es una leyenda urbana."

LA POLÉMICA

¿Se pondrán a la venta PS4 y Xbox 720 en 2013?







Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Cuando el río suena, consolas lleva

Desde luego, nadie duda de que veremos algo de la nueva generación en el E3 (como te has mojado, ¿eh Rafa?), pero yo creo que sí que jugaremos algo en 2013. Creo que 720 puede dar el campanazo en la feria angelina, no solo con vídeos sino con demos jugables y una fecha de salida, que probablemente será en navidades de ese mismo año. En cuanto a Sony, la cosa parece que se puede alargar un poco más, como es costumbre. Además, no lo digo yo, lo dicen los analistas, o sea, Yen.





Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

A priori, parece muy precipitado

Probablemente el próximo E3 sea, esta vez sí, el pistoletazo de salida para el salto de Sony y Microsoft a una nueva generación, pero vería precipitado que se lanzaran al mercado ya en 2013. Creo que en los próximos meses veremos ya los planteamientos iniciales de esas supuestas PS4 y Xbox 720 (que nos den ya un nombre menos ridículo, por favor), pero las dos compañías se guardarán la carta de tener cierto "feedback" de los usuarios, para mejorar cosas antes del hipotético lanzamiento.

SUBEN



➔ GTA V, del que hemos recibido un aluvión de información en las últimas semanas, segundo tráiler incluido: llegará en primavera de 2013.

➔ PS VITA, que ha rebajado su precio en España durante un mes: hasta el 16 de diciembre, se puede adquirir el modelo con wi-fi por 199 euros.

➔ MICKEY MOUSE ha regresado al panorama de los videojuegos con entregas de *Epic Mickey 2* para casi todas las consolas.

➔ EL ALUVIÓN DE JUEGAZOS para Navidad, culminado con *Black Ops 2*, *Far Cry 3*, *Need for Speed* o *Hitman*.

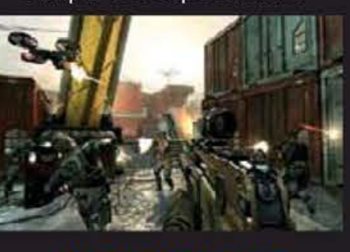
BAJAN

➔ LA INSTALACIÓN DE 5 GIGAS DE WII U, que hace que, en el caso de la versión de 8 GB, sólo haya 3 GB 'útiles'.

➔ BLACK OPS DECLASSIFIED, para PS Vita, que ha resultado ser un título mediocre. La campaña dura una hora.



➔ LOS 'SPIN OFFS' DE SONY, como *All-Stars Battle Royale* y *LittleBigPlanet Karting*, que no han acabado de cumplir las expectativas.



➔ LOS PROBLEMAS con el multijugador online de *Call of Duty: Black Ops 2* en su versión para PlayStation 3.

➔ ¡ASÍ SE HABLA!



Leslie Benzies
Presidente de Rockstar North

“Podríamos sacar un *GTA* cada año sin que la saga progresara, pero nuestros seguidores perderían el interés.”



Yves Guillemot
Presidente de Ubisoft

“No estoy contento con el precio de Wii U. Siempre he preferido que las consolas sean lo más baratas posible.”



John Koller
Responsable de marketing de Sony

“PS Vita acabará teniendo éxito. Como hemos dicho muchas veces, esto es una maratón, no un sprint.”

No te pierdas nada Vodafone yu:



RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

Hay clases para todo, hasta para la piratería. No afecta igual a todos...

A quién seguir



DICE
Además de *Battlefield 4*, ya trabajan en otro proyecto. ¿Alguien dijo *Mirror´s Edge 2*?



Epic Games
No trabajarán para una sola consola en la Next Gen. ¿*Gears of War* en PS4?



La Vida de Pi
La película de Ang Lee se perfila como uno de los films de la década. Indispensable.

Tendencias

Hobbits
#XboxLive
NuevaXbox
#GTAEspana
WiiU
Kindlefire
Tarantino
Kickass2



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Piratería y plagios



GTA@danhouser
El vicepresidente de Rockstar dice que la piratería les come un porcentaje del negocio, pero que hay que vivir con ello. Aun así lo entiende cuando se trata de jóvenes con pocos recursos...

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Vale. Supongo que es más fácil hablar cuando tus juegos venden millones. Es como si Emilio Botín afirma que es asumible que haya gente que defraude a Hacienda. Me parece grave que un desarrollador no tenga una postura más firme en contra de la piratería, con el inmenso daño que hace al sector.



Ifone @tribunalesmexicanos
Un tribunal mexicano ha determinado que Apple no es el dueño de la marca Ifone, propiedad de una sociedad que opera desde 2003 y por tanto deberá pagar una cantidad aún sin especificar.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Como os adelanté, Apple sigue metida en "fregaos" de todo tipo. En este caso, aunque suene a chiste, parece cierto que Ifone ya existía en México mucho antes que iPhone. Lo que demuestra que aquí nadie se salva de plagios...

Cine



StarwarsVII @Disneylucasfilm
La compra de Lucas Film por parte de Disney no ha podido tener mejor comienzo: el anuncio del Episodio VII de Star Wars. Parece segura la presencia de Han Solo y el estreno en 2015.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Notición para los amantes de la saga, a la vez que cierta inquietud. ¿Qué puede pasar al estar Disney detrás de todo esto? ¿Cobrarán más protagonismo los Ewoks?. La elección del guionista y el director (se ha hablado incluso de Chris Nolan) puede marcarlo todo.



007Skyfall @JamesBond
El estreno de la última película de James Bond está batiendo records de taquilla, con el mejor estreno de una película de la saga, y además ha obtenido grandes críticas.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Un gran ejemplo de cómo revitalizar una saga que lleva 50 años en el cine. Daniel Craig es ya el mejor Bond, y esta película demuestra como ser clásica y atrevida a la vez. Que tomen nota muchos... como los del tema anterior.



➔Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



MOLA

➔ Acordarte de fechas en el Trivial gracias a juegos como *Assassin's Creed* o *Red Dead Redemption*.
Para que luego digan que los videojuegos no son cultura. El siguiente paso es que los libros de historia se acuerden de relatar las hazañas de tipos como Ezio o Marston.



➔ Hablar con el profesor de pádel y el profesor de informática de lo bueno que es *Assassin's Creed 3*.
Sin duda, Connor les ha hecho aprenderse la lección al dedillo. Ya se sabe que la letra con "tomahawk" entra.

➔ Estrenar Wii U con *New Super Mario Bros U* y, al abrir la caja, volver a experimentar la misma sensación que con SNES y *Super Mario World*.
Que no falte nunca la nostalgia, esa costumbre tan sana en el sector. Será como retroceder más de 20 años en el tiempo.

➔ Que lancen una consola nueva y, al mes, saquen la misma pero en XL, XXL, etc. Ni que fuera ropa interior...
El tema del tamaño es una obsesión, pero no siempre la progresión es ascendente, como en el caso de DS. Fíjate, si no, en PS3 y Xbox 360.

➔ Jugar a *AC3* hasta las 7.00h y que te haga el desayuno tu mujer, para seguir jugando.
Este mes, *AC3* hasta en la sopa, ¿eh? Seguro que el desayuno consistió en un buen té (por aquello del Motín).

➔ Ir al baño con la Hobby. Ni te das cuentas cuando acabas.
Tiempo ha que no nos contabais estas intimidades...



➔ Que Charles Lee, de *AC3*, sea igual que el actor que hace de Lucius Malfoy en *Harry Potter*.
¿Sería también mortífago, como su álter ego?

NO MOLA

➔ Que no saquen un "remake" de *Superman 64*. Creo que están esperando a la próxima generación de consolas.
A algunos os gusta sufrir porque sí, y encima pagando... El cielo de Metrópolis quiera que nunca tengamos que volver a ver ninguna aberración semejante.

➔ Pasar un año esperando el *AC3* para pasártelo en dos semanas y media y tirarte otros once meses y dos semanas esperando uno nuevo.
No se puede ser tan "ansias". Eso sí, da gracias de que se haya convertido en saga anual.

➔ Que mi novia se ponga celosa cuando chateo con chicas en PlayStation Home.
Ay, ¡qué les dirás a las jugonas como para que tu señora se mosquee, picarón!

➔ Que no pueda conseguir los primeros números de la revista. Es aterrador.
Tanto como aterrador... Los tiempos del terror y los survival horror han pasado a mejor vida (o muerte).

➔ Levantarme de la silla en mitad de una partida y que el cojín se caiga sobre el botón de encendido, cortándome la racha en *Battlefield 3*.
Solo dos preguntas: ¿cómo se cayó el cojín y dónde estaba colocada la consola para que le afectara el radio de acción?

➔ Disfrutar de la revista tumbado en el sofá y con una tableta de chocolate.
Tres placeres juntos en uno: vaya vidorra que os pegáis.



➔ No poder jugar a *King Don Heart* en Xbox 360.
Ni en Xbox ni en ninguna otra consola que exista. El famoso promotor boxístico no tiene ningún "crossover" con *Kingdom*

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	FIFA 13	(PS3)	1	2
2	Resident Evil 6	(PS3)	-	1
3	Assassin's Creed 3	(PS3)	-	1
4	Pokémon Edic. Negra 2	(DS)	-	1
5	Pokémon Edic. Blanca 2	(DS)	-	1
6	Pro Evol. Soccer 2013	(PS3)	2	2
7	NBA 2K13	(PS3)	-	1
8	FIFA 13	(360)	3	2
9	Resident Evil 6	(360)	-	1
10	Assassin's Creed 3	(360)	-	1





FIFA 13
El simulador futbolístico más espectacular de la temporada 2012-2013 sigue dando grandes tardes de balompié a la afición. También se cuelan en la lista otros juegos deportivos, como *PES 2013* y *NBA 2K13*.

POKÉMON B/N 2
Las mascotas de bolsillo de Nintendo han regresado por la puerta grande a las dos pantallas de la primera DS, que aún rezuma vida.

Por plataformas

PS3
1. FIFA 13
2. Resident Evil 6
3. Assassin's Creed 3
4. Pro Evol. Soccer 2013
5. NBA 2K13

XBOX 360
1. FIFA 13
2. Resident Evil 6
3. Assassin's Creed 3
4. NBA 2K13
5. Pro Evol. Soccer 2013

Wii
1. Inazuma Eleven
2. FIFA 13
3. Skylanders G: Starter...
4. Just Dance 4
5. Skylanders G: Booster...

PC
1. WoW Mists of Pandaria
2. Guild Wars 2
3. NBA 2K13
4. FIFA 13
5. Fifa Manager 13

3DS
1. New Super Mario B. 2
2. Layton y la Máscara...
3. Angry Birds Trilogy
4. Super Mario 3D Land
5. FIFA 13

PS VITA
1. Assassin's Creed 3...
2. FIFA 13
3. LittleBigPlanet
4. New Little King's Story
5. WRC 3

NDS
1. Pokémon Edic. Negra 2
2. Pokémon Edic. Blanca 2
3. Dora la Exploradora...
4. Club Penguin
5. En la Cocina con Dora

PSP
1. FIFA13
2. Pro Evol. Soccer 2013
3. GTA Liberty City Stories
4. Assassin's Creed B.
5. NBA 2K13

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 5 al 11 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1. Animal Crossing: New Leaf 3DS
2. Dynasty Warriors 7: Empires PS3
3. Halo 4 Xbox 360
4. Tales of Xillia 2 PS3
5. New Super Mario Bros 2 3DS
6. Bravely Default: Flying Fairy 3DS
7. Silent Hill: Downpour PS3
8. Pro Evolution Soccer 2013 PSP
9. Okami PS3
10. Yakuza PS3



Animal Crossing: New Leaf. La nueva entrega de la saga, que es la primera que aparece en 3DS, ha roto moldes en Japón. La tirada inicial, de 600.000 unidades, se agotó en una semana.

En EE.UU.

Del 4 al 10 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1. Halo 4 Xbox 360
2. Assassin's Creed 3 Xbox 360
3. Assassin's Creed 3 PS3
4. Just Dance 4 Wii
5. Pokémon Edición Blanca / Negra 2 DS
6. Kinect Adventures! Xbox 360
7. LittleBigPlanet Karting PS3
8. Wii Sports Wii
9. Wii Sports Resort Wii
10. New Super Mario Bros 2 3DS



Assassin's Creed 3. La aventura de Connor, en plena Guerra de la Independencia, ha cautivado a los estadounidenses, siempre amantes de sus orígenes democráticos.

En Gran Bretaña

Del 4 al 10 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1. Halo 4 Xbox 360
2. Assassin's Creed 3 Xbox 360
3. Assassin's Creed 3 PS3
4. Football Manager 2013 PC
5. FIFA 13 Xbox 360
6. FIFA 13 PS3
7. Need for Speed: Most Wanted PS3
8. Just Dance 4 Wii
9. Need for Speed: Most Wanted Xbox 360
10. Forza Horizon Xbox 360



Halo 4. El Jefe Maestro y Cortana han regresado al panorama de los videojuegos por todo lo alto de la mano de 343 Industries, después de estar ausentes en las dos entregas anteriores.

La cifra

500.000.000 millones de dólares facturó *Black Ops 2* en sus primeras 24 horas en las tiendas.

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC

El archipiélago se vuelve a zombificar

El 26 de abril llegará Dead Island Riptide, que nos llevará a una ciudad anegada por el paso de un monzón... y por los pasos de los malditos zombis.

Los zombis nunca pasan de moda, así que el 26 de abril volverán a vestir sus mejores galas en *Dead Island Riptide*, la secuela del título que vimos en 2011. La acción en primera persona se volverá a dar la mano con el rol y los movimientos por un mundo abierto. Regresarán Xian, Sam, Logan y Purna, los cuatro protagonistas de entonces, y se les añadirá uno nuevo: John Morgan, un tipo que soñaba con progresar en la Marina y que se ha estancado como cocinero de uno de sus navíos... Sin embargo, pronto le llega la ocasión de demostrar sus habilidades cuerpo a cuerpo.

El juego se desarrollará principalmente en Henderson, una ciudad portuaria del archipiélago de Banoi, rodeada por la jungla. La zona estará totalmente inundada, tras el paso de un monzón, por lo que habrá que hacer frente a la climatología, los precarios edificios y, por supuesto, el virus zombi, que empezará a propagarse mientras viajamos a bordo de un barco y que, al desembarcar, tampoco nos querrá abandonar.

El cooperativo volverá a ser una de las fortalezas del juego de Deep Silver. Habrá que colocar trampas, torretas, vallas... La coordinación para atacar y defender será clave, si no queremos ser carne para zombis. ✶



LOS SUPERVIVIENTES del primer juego se las prometían felices, pero van a volver a pasarlas canutas.

LAS ARMAS con las que dar matarile a los "no muertos" serán muy variadas, siempre en primera persona.

JOHN MORGAN, UN COCINERO DE LA MARINA, SE UNIRÁ A LOS 4 PERSONAJES DEL ORIGINAL

LA VISIBILIDAD SERÁ MUY CAMBIANTE debido a los efectos climatológicos, ya que el juego se desarrollará en una isla azotada por las lluvias del monzón.

EL COOPERATIVO será una de las grandes virtudes de *Dead Island Riptide*. Los zombis nos agasajarán con sus mejores bocados.

NOTICIAS BREVES



FORZA HORIZON SE APUNTA A SMARTGLASS

Ya está disponible la aplicación "Forza Horizon SmartGlass Experience" para dispositivos con Windows 8. El sistema permite ver el mapa del juego de Xbox 360 en todo momento, sin necesidad de pausar la partida, para encontrar con rapidez todo lo que hay en Colorado: carreras, carteles de descuento, radares...



ARRANCA EL TORNEO DE FIFA 13 EN MADRID

Desde el pasado 24 de noviembre y hasta el 15 de diciembre, se está disputando los sábados el primer campeonato "Vodafone Yu" de *FIFA 13* en Kinépolis Madrid (Pozuelo de Alarcón). La final se celebrará el 23 de diciembre y sólo por participar se entra en el sorteo de diversos regalos.



TOM HARDY SERÁ SAM FISHER EN EL CINE

La película inspirada en *Tom Clancy's: Splinter Cell* ya tiene protagonista confirmado: Tom Hardy hará de Sam Fisher. El actor es conocido por su papel como el malvado Bane en El Caballero Oscuro: La Leyenda Renace, así como por su interpretación del falsificador Eames, en Origen.

IKARIAM PARA iPAD

El conocido juego de estrategia para navegadores, desarrollado por Gameforge, llega ahora a iPad en forma de aplicación gratuita y adaptado a los controles táctiles. En una era de mezcla de culturas y grandes descubrimientos, debemos erigir ciudades y conquistar el mundo online, ya sea cooperando o compitiendo.





Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

El padre de Mario

Miyamoto ya ha recogido su premio su premio Príncipe de Asturias. Es la primera vez que el mundo de los videojuegos recibe este tipo de galardón. ¿Será un primer paso para que se acepten en ciertos niveles? ¿Pueden considerarse arte?

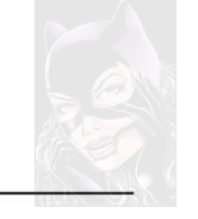
Bueno, es para pensárselo dos veces teniendo en cuenta algunas de las cifras que manejan recientes estrenos: **Call of Duty Black Ops 2 consiguió recaudar 500 millones de dólares en 24 horas** y, si sumáramos las cifras de todas las franquicias de Miyamoto, directamente nos quedaríamos bizcos, así que **un buen negocio sí que son**, eso seguro.



¡ES UNA ESTRELLA! Miyamoto es el mejor embajador de los videojuegos.

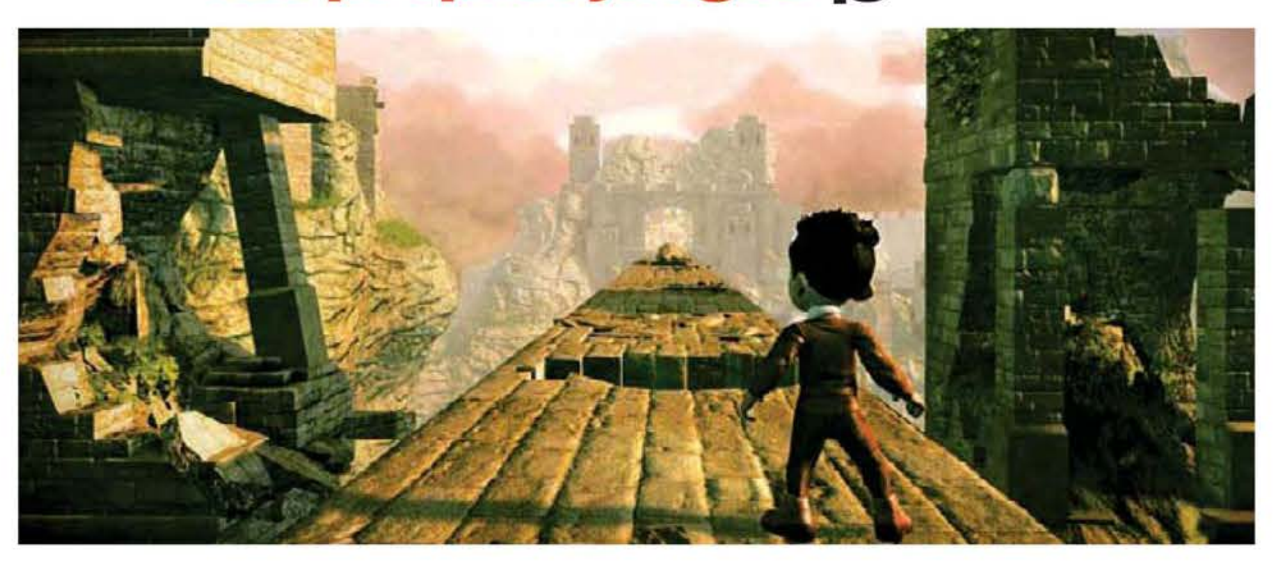
No solo la pasta manda. Lo interesante es que tras cada juego hay una serie de profesionales que realizan una obra en mayor o menor medida artística. Dice "Miya" que se toma los premios con humildad porque no solo él trabaja en sus creaciones y que **en Japón el teatro kabuki empezó siendo diversión** para ser considerado hoy arte. ¿Se sientan las bases para una Academia de los Videojuegos? ¿Arte y/o entretenimiento?

No me pondré gafapasta, porque **el mérito está en colarse en millones de hogares** para permitir a niños, jóvenes y adultos desarrollar su creatividad, desconectar del vil ruido de la vida y echar unas risas. Qué diantres ¡se merece un beso en la frente!



NUEVOS DATOS PC

Crea tus propios juegos ¡gratis!



Gameglobe, de Square Enix, nos permitirá fabricar juegos desde el navegador de nuestro ordenador y será gratuito.

Por fin se abre la beta de esta original propuesta para todos aquellos con ganas de crear su propio videojuego. Se trata de un juego de navegador (por ahora solo funciona en PC) en el que podremos crear niveles y aplicarles reglas, para crear el tipo de juego que queramos. Habrá varios tamaños de nivel, dependiendo de las necesidades de nuestra idea y de la experiencia que hayamos acumulado jugando otros niveles y creando los nuestros. También editaremos el aspecto de nuestro personaje y el mundo de juego como en un editor 3D. Para jugar no hay que registrarse, así que ¿a qué esperáis?

ANUNCIO XBOX 360 - PS3

Nuevas ediciones especiales

Tres grandes éxitos de la generación anuncian reediciones especiales.

Para los que se quedaran sin jugar en su día a estas joyas Ubisoft, Konami y EA lanzan jugosas reediciones. *Assssin´s Creed Anthology* incluirá todos los juegos de la saga (DLCs incluidos) por 149,99€. Con *Mass Effect Trilogía* tendrás las 3 aventuras de Shepard por 71,95€. *Metal Gear 4* será una edición al uso, no un recopilatorio.



METAL GEAR SOLID 4 llegará en diciembre con trofeos, nueva portada y un póster con ilustraciones del 25 aniversario.

LA ANTOLOGÍA ASESINA salió el 29 de noviembre acompañada de cinco litografías exclusivas, caja metálica y tres juegazos.

MASS EFFECT TRILOGÍA aterrizará el 13 de diciembre con caja metálica, un libreto con arte del juego y más de 75 horas de aventuras.



Vodafone yu:
Porque Vodafone yu: lanza las tarifas prepago que lo incluyen todo: MB+Minutos+SMS.
power to you
¿Me pones un todo incluido, por favor?
No te pierdas nada
yu.vodafone.es



en voz baja

por javier abad

➔Hola amigos, ¿estáis al tanto de los rumores que han aparecido desde la última vez que nos vimos? ¿No? Pues los ha habido así de sabrosos: el actor que le pone la voz en inglés al **Capitán Price de Call of Duty Modern Warfare,** ha dejado caer que ya está trabajando con Infinity Ward en la **cuarta entrega de la saga.** No sería ninguna sorpresa, pero la compañía asegura que no ha hablado con ningún actor de doblaje todavía.

➔En Ubisoft están muy contentos con los resultados que está obteniendo **Assassin´s Creed Liberation**, el juego de PS Vita. Tanto, que le ven mucho futuro a Aveline, su protagonista. ¿Significa eso que habrá más juegos ambientados en esta época, igual que pasó con la Italia de Ezio Auditore?

➔El estudio de 2K en la República Checa está buscando programadores para trabajar en un nuevo proyecto. **Muchos piensan que se trata de Mafia III**, y hablan de él como uno de los títulos de lanzamiento para PS4 y Xbox 720.

➔En un mes como este, raro sería que no hubiera especulaciones acerca **GTA V**. La fuente es nada menos que Dan Houser, el vicepresidente de Rockstar, que no ha descartado **una versión del juego para PC y Wii U.** Argumenta que ellos son creadores de contenido, así que lanzarán sus juegos allá donde vean oportunidad de negocio...



PROMOCIÓN PS3 - XBOX 360 - PC

Disparos con premio

EA regala una copia digital de *Crysis* al reservar *Crysis 3*.

Uno de los juegos que le pondrán picante al comienzo de 2013 será *Crysis 3*. El shoot´em up desarrollado por Crytek tiene una pinta excelente, así que si estáis interesados en haceros con él, seguramente os alegrará saber que Electronic Arts ha lanzado una interesante campaña de reserva: te regalan una copia digital del *Crysis* original para descargar en PS3, Xbox 360 o PC, y también recibes la edición limitada Hunter Edition, que te proporciona diferentes ventajas y mejoras para el modo multijugador.



PROPHET y su nanotraje volverán a protagonizar *Crysis 3*, con un multijugador ampliado.



Los Gaming Days, en 2013

Nuestro evento de videojuegos y tecnología se aplaza para garantizar que la diversión sea todavía mayor.

Como habréis visto todos los que os hayáis comprado Hobby Consolas en estos últimos dos meses, hemos estado anunciando un gran evento para el puente de diciembre, los Hobby Consolas Gaming Days. Nuestro objetivo era convocar a miles de jugadores para poder probar y disfrutar con los mejores juegos de este año y algunos de los que llegarán en 2013. Y ademas, completar la experiencia con multitud de actividades paralelas, como torneos, conferencias, concursos y presentaciones.

Sin embargo, los cortos plazos de tiempo en los que nos movíamos nos han llevado a posponer los Gaming Days al próximo año, en una fecha aún por determinar. Nos ha parecido la mejor decisión para garantizar que se celebren con todas las garantías de éxito. Os mantendremos informados de todas las novedades.



EL JUEGO DE iPHONE es un cruce de *Rampage* y *Donkey Kong*, con la estética ochentera que se ve en la película.

PRÓXIMO ESTRENO CINE

La película que rompera esta Navidad

Todo a punto para ¡Rompe Ralph!, una película de animación "made in Disney" que homenajea a los videojuegos clásicos.

El 25 de diciembre, día de Navidad, ha sido el elegido para estrenar **Rompe Ralph, la primera película de animación que homenajea a los videojuegos en su conjunto.** Ralph es el villano de un videojuego inspirado en el clásico *Rampage*, que después de muchos daños siendo el "chico malo" decide abandonar su puesto junto al bonachón Repara-Félix Jr. para convertirse en alguien querido por la gente. Pero pronto descubrirá que **los videojuegos han cambiado mucho desde los años 80 y ahora priman los juegos de acción** como *Hero´s Duty*. ¿Será capaz de encajar en este nuevo mundo? En su viaje, conocerá a la traviesa niña Vanellope y a la aguerrida sargento Calhoun. La película, que mostrará distintos aspectos de la historia del sector (como los pixelados 80 y los coloridos 90) ya promete ser simpática de por sí, pero cuenta con el añadido de incluir **constantes homenajes a videojuegos reales**. Así, por esta aventura veremos pasar a **Sonic, M. Bison o a Bowser**, por ejemplo. La versión en castellano incluye algún "doblador invitado" del sector. A ver si sois capaces de localizar a nuestro compi Juan Carlos García... ¡Rompe Ralph! está dirigida por Richard Moore, que ya cuenta con una dilatada experiencia como director en varios capítulos de Los Simpson y Futurama. Con tantos incentivos, ¿a que dan unas ganas locas de ir a verla? Por cierto, **Activision ha desarrollado un juego basado en la película para 3DS, DS y Wii**, además de otro para iPhone que emula el propio arcade que protagoniza Ralph en el film. *

EL ENTORNO DE HERO´S DUTY se inspira en clásicos modernos como *Call of Duty*, *Gears of War* y *Halo*.

RALPH Y FELIX son dos polos opuestos que tendrán que cooperar en esta aventura.



Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

DICIEMBRE

4 — PS3
RATCHET & CLANK Q: FORCE enfrentará a estos iconos de Sony, así como al Dr. Qwark, con decenas de aliens.

7 — 3DS
PAPER MARIO: STICKER STAR convertirá al fontanero en un experto en pegatinas, con las que resolver diversos puzles.

7 — PS VITA-3DS
SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED presentará a las estrellas de Sega en carreras por tierra, mar y aire.

12 — Wii U
EPIC MICKEY 2 unirá al ratón más aclamado con el conejo Oswald, el primer dibujo animado de Disney.

13 — PS3-360-PC
MASS EFFECT TRILOGÍA incluirá en un solo pack la epopeya de Shepard contra los Segadores, a bordo de la Normandía.

13 — PC
ALEA JACTA EST será un juego de estrategia ambientado en las guerras civiles de la antigua Roma.

14 — ESTRENO
EL HOBBIT
La precuela de *El Señor de los Anillos* por fin llega a los cines. Conoceremos la historia de Bilbo Bolsón y reaparecerán personajes como Gandalf y Gollum.

15
MERCADILLO SOLIDARIO HOBBY CONSOLAS. Venga de juegos baratos para ayudar a Juegaterapia. Buscad la información en nuestra web.

25 — ESTRENO
¡ROMPE RALPH!, la nueva película de Disney, homenajeará a un montón de personajes de la historia del videojuego.

ENERO

11 — WII U
NINJA GAIDEN 3 devolverá a Ryu Hayabusa al primer plano de la actualidad, con una adaptación de la tercera entrega para Wii U.



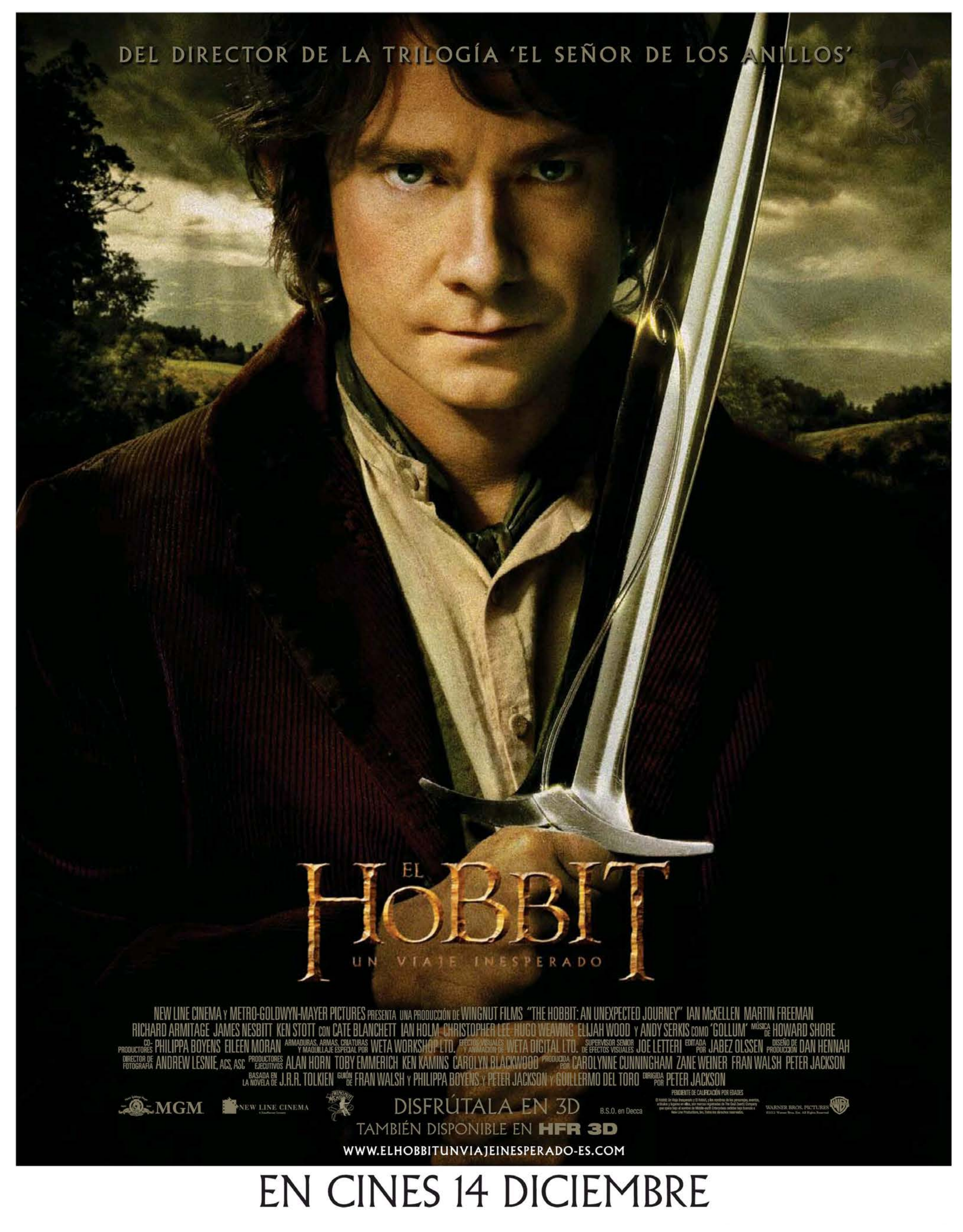
11 — PS3-360
ANARCHY REIGNS, de los creadores de *Vanquish* y *Bayonetta*, planteará espectaculares combates en su multijugador.

15 — PS3-360
DMC
El cazademonios Dante renacerá en este reseteo visual y jugable del beat'em up de Capcom.

25 — PS3
NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA nos pondrá en la piel de Óliver, un niño que desea devolver la vida a su madre.

Y PRÓXIMAMENTE...

DMC	PS3-360	15 enero
Sniper Ghost Warrior 2	PS3-360-PC	15 enero
Ni no Kuni	PS3	25 enero
Ken's Rage 2	PS3-360	1 febrero
Aliens Colonial Marines	PS3-360-PC	12 febrero
Sim City 5	PC	14 febrero
Jungla de Cristal 5	Cine	15 febrero
Metal Gear Rising	PS3-360	21 febrero
Persona 4 Arena	PS3	22 febrero
Bioshock Infinite	PS3-360-PC	26 febrero
Crysis 3	PS3-360-PC	28 febrero
Tomb Raider	PS3-360	5 marzo
South Park	PS3-360	5 marzo
Starcraft II	PC	12 marzo
God of War Ascension	PS3	13 marzo
Gears of War Judgment	360	19 marzo
Monster Hunter 3 Ultimate	3DS	marzo
Army of Two: Devil's...	PS3-360	marzo
Rayman Legends	Wii U	marzo
Bayonetta 2	Wii U	marzo
Naruto Ult. Ninja Store 3	PS3-360	marzo
Splinter Cell Black List	PS3-360	11 abril
Dead Island Riptide	PS3-360-PC	26 abril
Remember Me	PS3-360-PC	mayo
GTA V	PS3-360	primavera
Castlevania LoS: Mirror...	3DS	primavera
Pikmin 3	Wii U	primavera
Lego City Undercover	Wii U	primavera
Scribblenauts Unlimited	Wii U	primavera
The Wonderful 101	Wii U	primavera
Lost Planet 3	PS3-360	comienzos 2013
Star Trek	PS3-360	comienzos 2013
Company of Heroes 2	PC	comienzos 2013
The Last of Us	PS3	2013
Beyond: Two Souls	PS3	2013
Tales of Xillia	PS3	2013



DEL DIRECTOR DE LA TRILOGÍA 'EL SEÑOR DE LOS ANILLOS'
EL HOBBIT
UN VIAJE INESPERADO
NEW LINE CINEMA Y METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE WINGNUT FILMS "THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY" IAN McKELLEN MARTIN FREEMAN
RICHARD ARMITAGE JAMES NESBITT KEN STOTT CON CATE BLANCHETT IAN HOLM CHRISTOPHER LEE HUGO WEAVING ELIJAH WOOD Y ANDY SERKIS COMO 'GOLLUM' MÚSICA DE HOWARD SHORE
CO-PRODUCTORES PHILIPPA BOYENS EILEEN MORAN ARMADURAS, ARMAS, CRIATURAS Y MAQUILLAJE ESPECIAL POR WETA WORKSHOP LTD. EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN DE WETA DIGITAL LTD. SUPERVISOR SENIOR DE EFECTOS VISUALES JOE LETTERI EDITADA POR JABEZ OLSSEN DISEÑO DE PRODUCCIÓN DAN HENNAH
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ANDREW LESNIE, ACS, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS ALAN HORN TOBY EMMERICH KEN KAMINS CAROLYN BLACKWOOD PRODUCIDA POR CAROLYNNE CUNNINGHAM ZANE WEINER FRAN WALSH PETER JACKSON
BASADA EN LA NOVELA DE J.R.R. TOLKIEN GUIÓN DE FRAN WALSH Y PHILIPPA BOYENS Y PETER JACKSON Y GUILLERMO DEL TORO DIRIGIDA POR PETER JACKSON
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES
MGM
NEW LINE CINEMA
DISFRÚTALA EN 3D
B.S.O. en Decca
WARNER BROS. PICTURES
TAMBIÉN DISPONIBLE EN HFR 3D
WWW.ELHOBBITUNVIAJEINESPERADO-ES.COM
EN CINES 14 DICIEMBRE

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 - PC ■ MMORPG ■ Square Enix ■ Lanzamiento: 2013 (Japón y España)

EL "AVE FÉNIX" DEL ROL ONLINE

FF XIV A REALM REBORN

De las cenizas del original, que salió en 2010, nace un juego de rol dispuesto a recuperar el honor de la saga.

■ **LOS USUARIOS DE PC** ya pudieron "disfrutar" de *Final Fantasy XIV* hace un par de años, pero la experiencia no estaba a la altura de la saga. En lugar de abandonar este juego de rol masivo, la compañía ha decidido darle una segunda oportunidad, con nuevos arcos argumentales, mejoras en el apartado visual y un montón de ajustes que justificarán el pago de cuotas mensuales.

A Realm Reborn está ambientado en el reino de Hydaelyn, en la región de Eorzea, que recrea la tradicional mezcla entre fantasía medieval y ciencia ficción de los últimos *Final Fantasy*. Podemos generar a nuestro héroe con un editor, partiendo de cinco razas (que ya tienen los dos géneros) y 19 clases, agrupadas en cuatro facciones. Una vez hayamos escogido a nuestro héroe, es el momento de vagar por el reino (dividido en 40 zonas) en busca de aventuras, mientras subimos de nivel y coleccionamos tesoros.

➔ **LOS DISEÑOS DEL JUEGO Y EL INTERFAZ** se han renovado, así como el sistema de servidores, con miles de jugadores simultáneos. Y también se ha diseñado un sistema de encuentros aleatorios llamado FATE (Full Active Time Event) que animará el desarrollo.

Otro de los elementos que se ha reformado será el sistema de enfrentamientos "player vs player" tanto para un jugador como en combates masivos. La versión de PS3 tendrá un sistema de control ajustado, con 16 habilidades y "cameos" de enemigos y criaturas de juegos anteriores, como Amon, las invocaciones Leviathan u Odín, y los chocobos.







EL NUEVO MOTOR permitirá que *FF XIV* tenga un aspecto más depurado que el original de PC.

LAS RAZAS DE HYDAELYN



PODEMOS ESCOGER NUESTRO PERSONAJE ENTRE Hyur (aspecto humano, que a su vez se divide entre Highlander, más robustos y Midlander, más cultos) los "elfos" elezen, los lalafel, que tienen un tamaño diminuto, los corpulentos Roegadyn y la raza "gatuna" Miqo´te. En *A Realm Reborn* se puede escoger un Miqo´te masculino y las versiones femeninas de los Highlander y Roegadyn, que no estaban disponibles en la versión original del juego. Estas especies están muy inspiradas en las que podíamos escoger en el anterior MMORPG de la saga, *Final Fantasy XI* para PS2, PC y Xbox 360.



REGRESAN LAS CRIATURAS como los chocobos e invocaciones como Odín.



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



➔Konnichiwa amigos. Las Navidades también son el mejor momento para los videojuegos aquí en Japón, y en especial este año, en el que tenemos el lanzamiento de Wii U (recordad que aquí la consola sale el 8 de diciembre, una semana más tarde que en Europa). De momento, las reservas están funcionando muy bien, así que las vacaciones de invierno se presentan muy entretenidas.

➔El futuro está a punto de ser revelado, o al menos eso es lo que se desprende de una página que acaba de registrar Sega en Internet. El misterioso título que nos anticipa esa web será *Tokyo 2012 A.D*, y lo único que sabemos de él por el momento es lo que se ha revelado en la imagen de aquí abajo: la capital japonesa atacada por una plaga de criaturas aladas. En el próximo número de la revista Famitsu, descubriremos los



nuevos detalles de este juego.

➔Las cifras de ventas se han vuelto locas por estos lares, especialmente en lo que respecta a los consolas portátiles. PS Vita ha alcanzado mínimos históricos, con cerca de 4.000 unidades en una semana, mientras que 3DS, por contra, ha superado las 700.000 unidades en el mismo periodo de tiempo (en gran parte debido al éxito del nuevo *Animal Crossing New Leaf*). Para que os hagáis una idea, la proporción de consolas portátiles en el país del sol naciente es de cuarenta y siete 3DS por cada PS Vita vendida.

aquíTokio



Para compensar este desequilibrio, ya empiezan a llegar detalles de juegos de PS Vita más del gusto nipón. Bandai-Namco ha hecho públicos nuevos datos sobre *Tales of Graces R*, que saldrá a la venta la próxima primavera. Este "remake" del juego de 3DS, tendrá voces, todos los modelos serán poligonales, y permitirá jugar con un personaje adicional.



Todos los luchadores de Capcom (los protagonistas de sagas como *Street Fighter, Final Fight o Darkstalkers)* se van a dar cita en una nueva franquicia de la compañía. Por el momento sólo se sabe el título: *Fighters of Capcom*, pero después de ver el resultado de otros "crossover" como *Marvel vs Capcom* o *Tekken vs Street Fighter*, el éxito está casi garantizado. Aún no se sabe la fecha ni los formatos en los que aparecerá.



Y para despedirme, una noticia de esas que tampoco dejará a nadie indiferente: el anuncio de *Dragon Ball Heroes Ultimate Mission* para 3DS. Se trata de la versión portátil de una recreativa que se juega con cartas, y su lanzamiento en Japón está previsto pare el próximo 28 de febrero. ¡Sayonara!





El blog de kagotani

Vuelta a los recreativos

Alguno de vosotros recordará los salones recreativos, esos lugares mágicos donde uno podía disfrutar de los juegos más avanzados técnicamente; imposibles de tener en casa. Pero el aumento de potencia de las consolas, hizo que fuera posible disfrutar de juegos de lucha, de disparos o de conducción de la misma calidad (o mejor) en nuestra casa. Hoy en día los arcades se limitan a máquinas "de cabina" conectadas en red.



Pero todavía hay una cosa que no se puede encontrar en casa: el ambiente extremadamente competitivo. Un jugador se sienta frente a tí, en otro mueble, y te reta. Son enfrentamientos cortos y emocionantes, porque el jugador que pierde se levanta, y deja su lugar al siguiente participante; un contador, en la parte de arriba de la máquina, indica cuántas partidas seguidas hemos ganado.

Hay jugadores famosos en cada sala, y muchos acuden a retarlos. A veces, cuando un jugador sale derrotado, le ves levantarse de su asiento, y la expresión de su cara es algo que no se puede replicar en un juego online. La experiencia es tan intensa que hay mucha gente que se dedica a entrenar en casa para, después, tener un buen comportamiento cuando juega en público.

« EL ÉXITO DE LAS RECREATIVAS ESTUVO LIGADO AL TALENTO DE LOS EQUIPOS DE SEGA Y LA PLACA MODEL 2 »

Tradicionalmente, los juegos de lucha eran los reyes del salón (especialmente *Virtua Fighter*) aunque también se formaban largas colas para jugar a títulos especiales, como *Virtual On*. Incluso hubo salones que tenían lista de espera, y te avisaban cuando se acercaba tu turno. El hecho es que aquella época dorada estaba asociada al talento del los equipos AM de Sega y la placa Model 2. Sobre esta máquina han nacido muchas leyendas, como *Daytona USA, Fighting Vipers, Virtua Striker, Virtua Cop* y muchos más. Muchos de esos juegos tuvieron versión doméstica para Saturn, de gran calidad. De hecho, Sega utilizaba partes de las recreativas para desarrollar, por ejemplo, los mandos de su consola.

Ahora Sega ha anunciado el lanzamiento de tres juegos para PSN y Xbox Live, bajo el sello *Model 2 Collection*, algo que celebrar, especialmente cuando Hori va a lanzar un mando de control específico para estos juegos (aunque su precio es muy elevado).

THE AMAZING SPIDER-MAN™

"EL MEJOR SPIDER-MAN HASTA LA FECHA"

- Marlow Stern, Newsweek

YA DISPONIBLE en DVD VIDEO, Blu-ray Disc™, Blu-ray 3D™ y PLATAFORMAS DIGITALES



DVD

BLU-RAY - 2 Discos



BLU-RAY 3D - 2 Discos



DVD + CÓMIC



BLU-RAY 2 Discos + CÓMIC

THE AMAZING SPIDER-MAN

MÁSCARA COMBO (2 BD + 1 DVD)



MARVEL

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

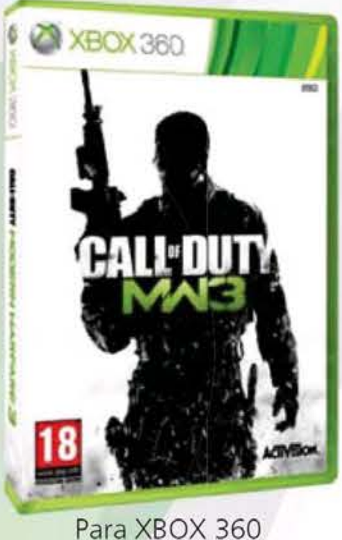
DEL 30 DE NOVIEMBRE AL 20 DE DICIEMBRE DE 2012

Disfruta de los mejores videojuegos en Alcampo

SUPER OFERTA CALL OF DUTY MW3, POR TIEMPO LIMITADO HASTA EL 21 DE DICIEMBRE



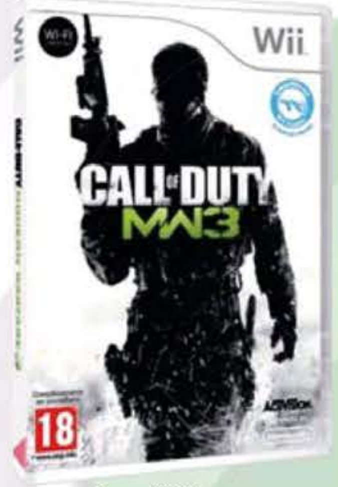
Para PS3



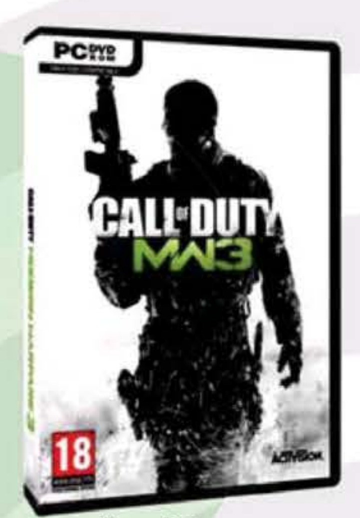
Para XBOX 360

CALL OF DUTY MW3

Unid. **42,95€** = 7.146 Ptas.



Para Wii



Para PC

CALL OF DUTY MW3

Unid. **34,95€** = 5.815 Ptas.



PRO EVOLUTION SOCCER 2013 para PS3 (también disponible para XBOX 360)

44,95€

= 7.479 Ptas.



PACK PS VITA WIFI + CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED







29,05€ / mes*
TIN 19,92 % TAE 22,04%
Precio total adeudado 261,45€





ASSASSIN'S CREED III para PS3 (también disponible para XBOX 360)

63,95€ = 10.640 Ptas.



FAR CRY 3 para PS3 (también disponible para XBOX 360)

63,95€

= 10.640 Ptas.



HALO 4 para XBOX 360

54,95€

= 9.143 Ptas.

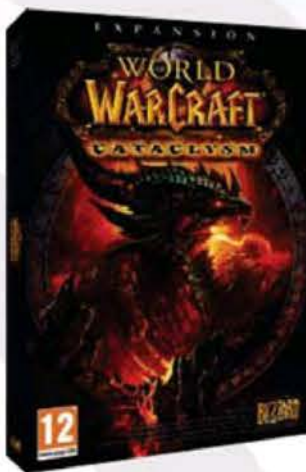
SUPER OFERTAS PARA PC BLIZZARD, POR TIEMPO LIMITADO HASTA EL 21 DE DICIEMBRE



WORLD OF WARCRAFT: BATTLE CHEST 3.0

4,99€

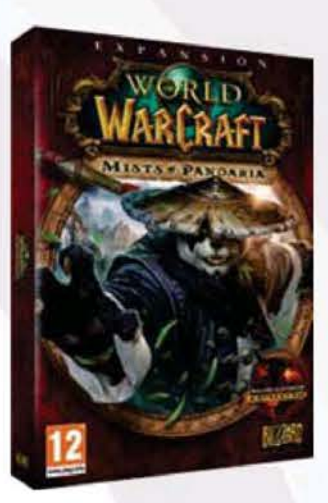
= 830 Ptas.



WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

9,99€

= 1.662 Ptas.



WORLD OF WARCRAFT MISTS OF PANDARIA

17,95€

= 2.987 Ptas.



STARCRAFT 2

17,95€

= 2.987 Ptas.

DIABLO 3

34,95€

= 5.815 Ptas.

Exclusivo



PACK PS3 + FIFA13 + 2 MANDOS + TARJETA 1 AÑO PLAYSTATION PLUS





PAGA EN 12 MESES

30,46€ / mes*

TIN 19,92 % TAE 22,04%

Precio total adeudado 365,52€



LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS para PS3

44,95

= 7.479 Ptas.





LOS SIMS 3 REFRESH PC

Unid. **33,95€**

= 5.649 Ptas.





Bolsa desplegable SKYLANDERS SPYROS ADVENTURE

Unid. **29,95€**

= 4.983 Ptas.

Ofertas válidas del 30 de noviembre al 20 de diciembre de 2012 en Península y Baleares.

*Financiación con intereses: Ejemplo para una financiación de 130€ en 3 meses: una cuota de 43,53€ y 2 cuotas de 44,78€. Importe total adeudado: 133,09€. TIN 19,92% TAE 22,04%.
Financiación sujeta a la aprobación de ACCORDFIN España EFC, SA.. Plazo de validez hasta el 20 de diciembre de 2012.

Ideas, teorías y opiniones del genio de Nintendo

SHIGERU MIYAMOTO



"Diseñamos Wii U para atraer a jugadores clásicos"

En el mundo de los videojuegos hay estrellas, gurús y grandes genios, pero solo hay un Shigeru Miyamoto. El creador de Mario o Zelda (y el mejor embajador de Nintendo) es noticia porque acaba de recibir el premio Príncipe de Asturias y por el lanzamiento de Wii U. Nuestro corresponsal, Cristophe Kagotani, mantuvo una larga entrevista exclusiva con él, en la que repasó el pasado, presente y futuro del sector.

No podíamos comenzar nuestra entrevista sin preguntar a Miyamoto por sus sensaciones tras recibir el reciente galardón. No en vano, es la primera vez que el Príncipe de Asturias recae sobre el creador de un videojuego, así que estamos ante un momento histórico.

¿Cómo te sientes a raíz del reconocimiento que acabas de recibir en España?

He recibido muchos premios y me han nominado muchas veces en el pasado, pero en esta ocasión me dijeron que era algo muy diferente. Me honran a nivel personal, al estar entre tantas personas procedentes de campos de conocimiento tan variados. Cada vez que me nominan o premian me viene el mismo sentimiento: yo no hago estos juegos solo, así que siempre me pregunto si es justo que yo sea el premiado. En esta ocasión, el premio no se limita sólo a videojuegos, sino que cubre muchos campos. Si al recibir este honor junto a todas estas increíbles personas consigo promocionar los videojuegos, me sentiré muy contento.


"YO NO HAGO ESTOS JUEGOS SOLO, ASÍ QUE SIEMPRE ME PREGUNTO SI ES JUSTO QUE YO SEA EL PREMIADO"



NEW SUPER MARIO BROS U continúa la fórmula que tan buen resultado ha dado en Wii. Según Miyamoto, es un juego fundamental para aunar jugadores novatos y veteranos.

"PASÉ MUCHO TIEMPO IMAGINANDO IDEAS DIVERTIDAS PARA USAR EL GAMEPAD COMO UNA SEGUNDA PANTALLA"



Sobre N. Super Mario Bros U

El otro gran acontecimiento para Miyamoto es el lanzamiento de Wii U, que se acabará de producir justo cuando leáis estas líneas. Por supuesto, Mario no podía faltar a la cita, así que su "papá" ha querido compartir sus impresiones sobre su nueva aventura.

¿Cómo comenzó el proyecto de crear un *Super Mario* para Wii U?
Con los *Super Mario* de Wii confirmamos que hay muchos jugadores que se sienten a gusto con el modelo de juego clásico, en dos dimensiones. Por esa razón, pensé que era importante mantener esa experiencia de Mario en 2D con Wii U, pero con un giro que aprovechara las ventajas del nuevo hardware. Así, en primer lugar subimos sus gráficos a HD. Después, hicimos que los Miis fueran personajes jugables. El público general identificaba los *Mario* como un juego familiar, así que pensé que sería ideal para los Miis. Después, por supuesto, pasé mucho tiempo imaginando ideas divertidas para usar el GamePad como una segunda pantalla.

En el caso de *Nintendo Land*, queríamos sacar el máximo rendimiento al uso de dos pantallas simultáneamente. Con *Mario* no quise llegar tan lejos. La pantalla del GamePad es muy bonita y proporciona una experiencia de juego muy cómoda. Si alguien de la familia quisiera ver la tele, el jugador podría seguir su partida en el GamePad sin mayor problema.

Con Wii podíamos juntar a 4 jugadores. Con Wii U introducimos a un quinto jugador, que puede influir en la partida con tan solo tocar la pantalla, creando pequeñas plataformas.

¿Cómo llamamos a eso? ¿Cooperativo?
Me han sugerido llamarlo "Buddy Play" (juego compañero). Pero vamos, es una forma de juego cooperativo. Puedes ayudar a otros jugadores a crear unas partidas de lujo o entorpecerlas. Hemos organizado pruebas y, si un buen jugador usa el GamePad, puedes organizar eventos increíbles en pantalla. Por tanto, *Mario* no hace un uso intensivo de la 2ª pantalla, sino que da un planteamiento más sencillo y divertido a la experiencia tradicional.

***Mario Galaxy* fusionó las características de la franquicia con las prestaciones de Wii. ¿Por qué has seguido con el planteamiento en 2D en vez de usar ese esquema y demostrar el potencial de Wii U?**
Los juegos de Mario en 3D aparecieron con *Super Mario 64*. Muchos alabaron el juego pero, a la vez, esa experiencia de juego sólo era comprensible para los que tenían un entendimiento de la jugabilidad 3D. Por eso decidimos crear la línea *New Super Mario*, para atraer a los fans que en el pasado amaban jugar con Mario en 2D. Para el futuro de la franquicia en 3D, será un paso muy interesante ver qué prestaciones de Wii U se usarán y con qué profundidad.

¿No es complicado diseñar un juego que se pueda disfrutar en una partida en solitario y a la vez sea divertido en grupo?
De crear un juego se encarga un diseñador y después son los usuarios quienes lo juegan. En cierto modo, los usuarios se entretienen, pero no necesariamente están disfrutando. Yo creo que, mientras juegas, lo haces pensando en algo, pero si no sueles jugar a videojuegos, no eres consciente de esto. Algunos adultos no saben lo que están pensando sus hijos mientras juegan, creen que se encuentran bajo la influencia de algún "viejales" que ha diseñado el juego. Sin embargo, en realidad esos chicos están pensando montones de cosas, probando el juego de diferentes formas y disfrutando de su partida.

Si se entra en el multijugador, cualquier escenario es divertido, porque son los jugadores los que deciden qué hacer y dónde ir. Eso no es suficiente por sí solo. Si eres un jugador "profesional", necesitas añadir ese extra que añada una nueva dimensión o diversión al multijugador. Por eso existe este modo "Buddy Play"; ya juegues en solitario o en "Buddy Play", la diversión es la misma y el juego no necesita un recorrido específico para un modo u otro. En el caso de *New Super Mario Bros. 2*, la diversión es diferente y tenía perfecto sentido diseñar recorridos específicos para el modo Fiebre del Oro. Pero si juegas en "Buddy Play", te das cuenta rápidamente de que la diversión está en otro lado, no en el diseño del recorrido.



"LA IDEA ERA DISEÑAR UN DISPOSITIVO QUE ENCONTRARA SU LUGAR NATURAL JUNTO A NUESTRA GRAN TV EN EL SALÓN"



Su visión de Wii U

Miyamoto ha tenido una implicación total en el desarrollo de la nueva consola de Nintendo. Sus ideas y aportaciones han influido mucho en la máquina que ahora se presenta. Veamos cómo la percibe él.

La Wii ha sido percibida como una consola para jugar con la familia. ¿Cómo crees que será recordada Wii U?
Las consolas de sobremesa de Nintendo se diseñan para estar en el salón. Eso no significa que no puedan estar en un dormitorio, pero nuestras consolas son principalmente para el salón. Nuestro modelo de negocio se desarrolla con esa idea en mente. Con Wii se buscaba dar diversión enfrente de una gran pantalla, pues ese tipo de televisores se estaban haciendo populares. Sin embargo, el HD aún no se había instalado en cada casa y la infraestructura de Internet estaba cambiando a toda velocidad. Nuestro objetivo era tener el 60% de las Wii conectadas a Internet, y nos acercamos bastante. Desde entonces, nuestros salones han cambiado mucho. Se han convertido en un lugar donde ver la tele, por supuesto, pero también donde usar un notebook, otros aparatos... Así pues, la idea era diseñar un dispositivo que encontrara su lugar natural junto a nuestra gran TV en el salón. Esta vez no es tanto un problema de dirigirse a niños o adultos, sino a personas que juegan o no. Tuvimos que diseñar una consola que resultara atractiva a ambos tipos de persona. Para lograrlo, nos pusimos de acuerdo en que era el momento de saltar a la HD en un momento en el que Wii se quedaba atrás con su resolución estándar. A la vez que manteníamos todo lo bueno de la experiencia de Wii, añadimos el concepto de la doble pantalla, que permitiera compartir la TV sin causar conflictos familiares. Si alguien necesita ver la tele, puedes continuar jugando en una pantalla más pequeña. Todo el proceso es instantáneo y no requerirá reseteos ni nada así. Además, puedes diseñar nuevas experiencias que hagan uso de ambas pantallas a la vez y nuevas formas de diversión con amigos. Creo que hemos diseñado una consola muy práctica para los que quieran jugar en casa.

COMO UN MAGO, Miyamoto se ha sacado de la manga un nuevo concepto de juego basado en la pantalla del Wii U Gamepad.

Wii ofrecía una experiencia muy "física". ¿Wii U estará más orientada a los juegos en grupo?
"Física"... bueno, creo que se fue asentando esa percepción, ya que sujetas un mando y lo mueves al jugar. El GamePad abre la puerta a nuevos conceptos para los videojuegos. Wii estaba basada en un uso de movimientos que se restringían a unos parámetros muy concretos. Había gente que buscaba experiencias más técnicas, no necesariamente en cuanto a los movimientos, sino a que parecieran más ligadas a un videojuego. En ese sentido, los controles del GamePad se acercan más a los juegos de acción. Creo que incluso los seguidores de los "shooters" subjetivos descubrirán una nueva forma de disfrutar de su género favorito.

Cuando se lance la nueva Xbox o PlayStation, habrá una nueva brecha respecto a Wii U en materia de rendimiento. ¿Te preocupa?
Bueno, nunca puedes dejar de preocuparte del todo. Confiamos en que traemos el mejor equilibrio en cuestión de rendimiento, prestaciones y costes en la actualidad. Si solo compites en cuanto a rendimiento, acabarás metiéndote en un rango de precios similar al de los demás. Sin embargo, nuestro enfoque es diferente, porque queremos introducir una nueva forma de disfrutar las partidas cada vez. Puedo entender que haya gente que se centre en el rendimiento puro y duro, pero a la vez creo que otros querrán algo diferente para su salón. Creo que esa brecha entre ambas ideas está creciendo. Así pues, no me preocupa la diferencia de potencia. Y, en cualquier caso, te aseguro que Wii U está más que cubierta en ese sentido.

Se ha convertido en una tradición el hecho de que Nintendo muestre primero su visión y la competencia intente llegar a algo similar rápidamente. En el pasado E3, sus competi-

"LO IDEAL DEBERÍA SER ENCONTRAR IDEAS QUE HAGAN DISFRUTAR A LOS USUARIOS DE SU EXPERIENCIA DE JUEGO"

dores mostraron soluciones equivalentes al GamePad. ¿Qué te parece?
Creo que es positivo para nosotros. Demuestra que ellos creen que estamos llegando a algo. Pero me pregunto cuánto han pensado en sus sistemas. Nosotros tenemos una visión y creamos nuestro hardware y software para que ésta alcance todo su potencial. Cuando mostramos Wii, recuerdo que la competencia no se interesó demasiado por su concepto. También tienes la DS: con ella popularizamos el control táctil mucho antes que el iPhone. Fue tan popular, que la gente comenzó hablar de la "Touch Generation" (generación táctil) para describir a nuestros usuarios. Hablando de ello, aunque muchos separan ahora el control táctil y el control con botones, creo que el sistema táctil es demasiado estresante para jugar. Por eso Nintendo siempre diseña plataformas que alcancen a una experiencia más amplia. Aun así, nadie nos examinó durante mucho tiempo, al menos hasta que se lanzó Kinect. Esta vez es distinto. Hubo una respuesta fuerte e inmediata nada más mostrar Wii U. Creo que esta vez no nos ignorarán y creerán en el potencial de nuestras ideas.

Cada vez que Nintendo trae nuevas ideas al sector, sobre todo últimamente, los creadores de juegos suelen entenderlas mal y siguen creando los títulos de siempre. ¿Crees que esto es un problema?
No hay mucho que podamos hacer al respecto. Nintendo crea el software y el hardware en función de una visión. Aunque es difícil romper por completo el molde cuando tienes que ocuparte de franquicias ya establecidas, hay muchos desarrolladores que se han acostumbrado a los proyectos multiplataforma y a sacar lo mejor de cada soporte. Si los creadores pusieran su mejor equipo en los desarrollos para Nintendo, creo que podríamos obtener una buena competencia entre esos grandes equipos y nosotros. Pero para ser sinceros, creo que no es el caso, sino que ponen sus mejores equipos a trabajar en otras plataformas. Por eso es difícil comparar sus títulos con los nuestros de igual a igual. Espero que la salida de Wii U cambie eso y veamos cómo otros desarrolladores comprenden mejor nuestras consolas.

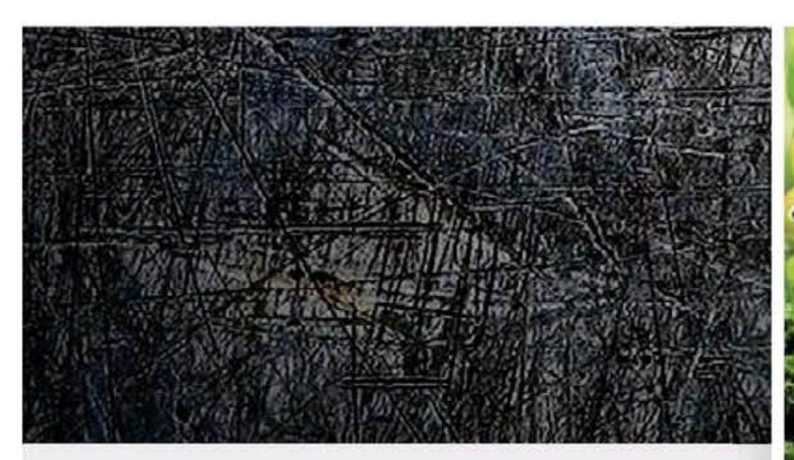
¿Crees que Nintendo debería tratar con esos desarrolladores de una forma más directa, para que puedan extraer lo mejor de Wii U?
Ya existe ese sistema de trabajo. No nos escondemos nada, no hay secretos. Así pues, los desarrolladores autorizados pueden venir a vernos cuando quieren. Puedo comprender que los directivos de esas compañías sientan recelo de entregarse por completo a Wii U, pero considero que los equipos de desarrollo lo ven de otra forma.

¿Como Platinum Games?
Están trabajando muy duro en nuestra consola y son muy creativos. Ubi también se está tomando muy en serio el sacar ventaja con Wii U. Creo que trabajar con estos desarrolladores servirá para lanzar más juegos apropiados para Wii U.

Muchos de los juegos anunciados para Wii U ya se han lanzado en Xbox 360 y PS3. ¿Crees que esto es una tendencia o se debe a que los desarrolladores no tenían tiempo para concebir algún contenido original para Wii U?
No tengo mucho que ver con ello, así que es difícil de decir. Aun así, cuando vi la lista de juegos de lanzamiento, me sorprendió que hubiera tantos títulos previstos. De todas formas, creo que en el futuro llegarán más juegos específicos de Wii U.

¿Estáis intentado atraer a más jugadores clásicos con Wii U, en comparación con lo que ocurrió con Wii?
Sí, creamos este hardware para que resultara más atractivo a los jugadores clásicos. No será solo una cuestión de gráficos, pues creo que tenemos mucho que ofrecer en materia de control. Creo que podremos ofrecer experiencias únicas, que harán que los usuarios las sientan como naturales, como si no pudieran ser de otra forma.

MIYAMOTO no se muestra muy preocupado por la competencia de Sony y Microsoft.





¿Desde el punto de vista de un programador, podríamos decir que es más difícil trabajar con Wii U respecto a consolas anteriores?
Al entrar la alta definición en escena, los usuarios esperan un cierto nivel de calidad visual, pero eso implica que has de crear información mucho más "pesada" que antes, además de que entran nuevas tecnologías en juego. En ese sentido, es más difícil, ya no puedes crear juegos con un par de personas.

Ya que estamos en Nintendo, queremos extraer todo el potencial de la consola. Supongo que hay mucha presión, pero como sucedió con 3DS, creo que no necesitamos usar todas las prestaciones a la vez, sino las que hagan que tu idea sea divertida. Por supuesto, cuando estás en la fase de planificar tu proyecto existe el deseo de usar tantas ventajas como se puedas. pero si eso se convierte en un requisito pierdes libertad creativa y tu trabajo se vuelve menos atractivo. En lugar de eso, necesitas encontrar las prestaciones que vayan a ser divertidas y trabajar solo con esas.

Admito que es más divertido crear un juego para una sola pantalla. Cuando quieres trabajar en dos, se convierte en un reto, hay una cierta presión que impacta en tu trabajo. Ahora bien, antes de decir que es más difícil o demasiado difícil trabajar en juegos que usan dos pantallas, prefiero que la gente diga que prefiere intentarlo. Es muy fácil decir que dos pantallas son demasiado difíciles de implementar o que no es la forma correcta de trabajar. Claro que no es fácil, pero creo que es muy humano decir que es difícil antes incluso de intentar hacer algo. No estoy seguro de que crear un juego con dos pantallas sea tan complicado. Creo que lo ideal debería ser encontrar ideas que hagan disfrutar a los usuarios con su experiencia de juego.

¿Qué hay del Vitality Sensor? ¿Va a aparecer en Wii U?
Seguimos investigándolo. Cuando trabajas con productos como Wii Fit, que involucran a tu salud, tienes que ser muy cuidadoso con el impacto que pueda tener en todo el mundo. Por ejemplo, si usa luz, tienes que asegurarte de que no haga que nadie se sienta mal. Si requiere mucha concentración, debes conseguir que no ponga nerviosa a la gente...

El Vitality Sensor es un dispositivo muy especial, difícil de medir en términos de impacto. Exploramos intensivamente su uso en los juegos. Como nos dimos cuenta de que no teníamos un uso sólido para él, abandonamos un poco esa causa. Si podemos encontrar un uso para él que no influya en la condición de nadie, tendremos montones de juegos preparados para él.

PIKMIN 3

Aunque Miyamoto ha participado activamente en *Super Mario Bros U*, su primer gran proyecto para esta consola es *Pikmin 3*, el regreso del capitán Olimar y su ejército de ojipláticos ayudantes. En esta parte de la entrevista nos explica por qué puede ser uno de los títulos más sorprendentes de esta nueva consola.

¿Cuándo comenzaste a trabajar en la versión de *Pikmin* para Wii U?
Llevo mucho tiempo trabajando en *Pikmin*. Este proyecto ha evolucionado en paralelo con el hardware. Lo concebimos como un juego de Wii, pero se convirtió en un proyecto de Wii U en algún momento antes del verano de hace dos años.

¿En qué faceta de Wii U estás más interesado con este proyecto?
Hay muchas prestaciones y me gustaría explotarlas todas tarde o temprano, pero con *Pikmin* estaba muy interesado en la resolución. Pasamos a la HD con Wii U y *Pikmin* tiene que demostrarlo. Quería tener un *Pikmin* más para Wii, pero me di cuenta de que necesitaba seguir trabajando un poco más en él y ahora será HD. Sé que hay gente que tiene un concepto diferente de los gráficos en HD, pero te das cuenta de su calidad cuando ves a esos pequeños pikmins. Son muy pequeños, pero incluso así puedes ver todos sus detalles nítidamente.

¿Fue difícil replantear el juego para añadirle las nuevas posibilidades que ofrecía la consola?
Bueno, respecto a este *Pikmin*, concibo que el mando principal sea el Wiimote", aunque por supuesto también puedes jugar con el GamePad. De hecho, hay tres esquemas de control: uno se inspira en GameCube, otro se basa en el Wiimote y el otro usa controles más avanzados mediante el GamePad. Aún no he decidido con cuál quedarme, pero veré cuál es más popular y aplicaré un orden de prioridad entre esos tres.

Al margen de esto, hay una idea básica de Wii U en la que estoy trabajando duro: la conectividad. Wii U permite jugar en dos pantallas a la vez. Hay quien me dijo que no era algo fácil de implementar en una experiencia de juego en casa. Por ejemplo, en el caso de *Nintendo Land* intento aprovechar al máximo la experiencia de tener una pantalla que los demás no pueden ver. Estoy seguro de que muchos verán esta segunda pantalla como la forma de mostrar un mapa que ayude a navegar en un juego del estilo de *Zelda* o *Pikmin*, por ejemplo. Sin embargo, yo quiero ofrecerle algo más al jugador. Así, puedes tener un mapa en la pantalla pequeña para disfrutar el juego en una más grande. Pero imagina que pudieras usar el propio mapa como un juego. Al tener dos pantallas a la vez, existe una variedad de posibilidades más allá de pasar de una a otra.



LOS PEQUEÑOS PIKMIN van a aprovechar a tope los gráficos HD de Wii U, según Miyamoto.

“NO CREO QUE DEBAMOS CENTRARNOS EN HACER CONTENIDOS 3D, PERO SÍ PROPORCIONAR UNA EXPERIENCIA MÁS DIVERTIDA SI SE ACTIVA”



La situación de 3DS

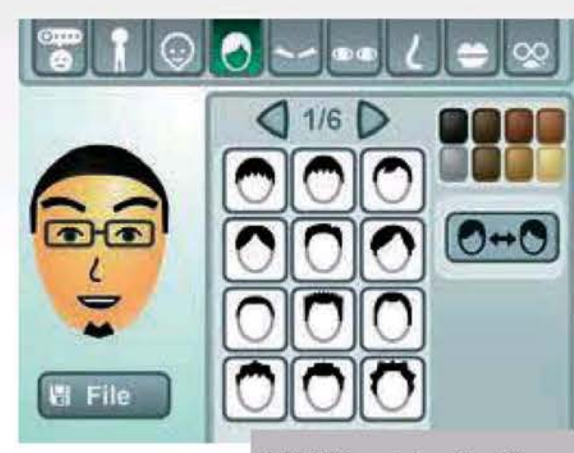
Nintendo no se olvida de su portátil actual, por la que está luchando con toda su artillería. Miyamoto lo sabe y quiere compartir con nosotros su posición acerca del juego en 3D y lo que los usuarios esperan de él.

Los usuarios parecen buscar una resolución más grande en la pantalla de 3DS XL, así como más contenidos 3D. ¿Qué les respondes?
Cuando les preguntamos por la 3DS XL, nos dijeron que aunque la usaban en casa, el aumento de tamaño no suponía un problema. Personalmente, me gustaría que ambos modelos de 3DS se vendieran juntos en forma de pack, para usar una dentro y otra fuera de casa.

En Japón, la gente suele hacer más caso a las cosas nuevas. Quizá por eso la gente perciba que estamos priorizando el modelo XL sobre el normal. Estamos haciendo mucho "ruido" respecto al modelo XL porque es el más reciente, pero me gustaría que la gente usara los dos modelos, en función de la situación. En términos de resolución, habría sido muy caro aumentarla en la XL, habría afectado mucho al precio.

Y acerca del contenido 3D, estamos lanzando vídeos 3D y tenemos títulos próximos como *Luigi´s Mansion*. No creo que debamos centrarnos en crear contenidos específicamente 3D, pero sí proporcionar una experiencia más divertida si se activa el 3D. En el futuro, creo que tendremos mejores tecnologías 3D con más resolución, rendimiento... Todo dependerá de lo que decidamos entonces. Puedes imaginar que los juegos deberían ser en 3D, o quizá nos demos cuenta de que las 3D fueron solo una moda de esta generación... ¿Cuál sería la reacción de los usuarios si volviéramos a los juegos "normales"? Creo que deberíamos mantener las 3D en el futuro, pero es difícil asegurarlo ahora mismo. Si el coste del juego 3D depende del coste de unas pantallas 3D mejores, entonces también afectaría al precio. Para ser sinceros, ¡me sería difícil haber defendido las 3D con tanto fervor y luego decir que el juego "normal" es mejor!

Mientras la competencia habla de redes sociales en las consolas, no parecen ser capaces de crear algo que atraiga a la gente en ese sentido. En comparación, los Miis de 3DS parecen llevar la voz cantante en materia de la "socialización". ¿Aportará Wii U algo en este sentido?
Estamos muy satisfechos con el hecho de que la gente disfrute de nuestra visión de las redes sociales. Los Miis son una representación muy simple de uno mismo y esa simplicidad es muy importante. Hicimos a propósito que los Miis no fueran muy detallados visualmente. Por ejemplo, si usas el Street Pass, puede apetecerte echar un vistazo para identificar a la persona que acaba de interactuar contigo. No te haces una idea de cuánto cuidado hemos puesto en crear un uso divertido de estos Miis. También hemos propiciado que salgan en los juegos deportivos. Mi preocupación principal es que los Miis salgan en juegos de poca calidad. No quiero que la gente identifique a los juegos que usan Miis con juegos de poca calidad, por lo que dedicamos mucho tiempo para asegurarnos de que eso no suceda. Creo que mi mensaje se entendió bien y puedes ver a los Miis en juegos de mucha calidad. Seguimos extendiendo el uso de los Miis en experiencias nuevas y divertidas.



LOS MiiS no deben identificarse con juegos de baja calidad, nos dijo un preocupado Miyamoto.

Cuando la 3DS rebajó su precio, se convirtió en un éxito instantáneo. ¿Os influyó esto a la hora de decidir el precio de Wii U?
En n Japón solíamos decir que si cuesta más de 15.000 yenes (unos 149 euros) va a ser difícil de vender, pero eso fue hace 30 años. Así que pensamos que con 3DS los tiempos habrían cambiado y era posible pasar de 15.000 a 25.000. En cuanto lanzamos la 3DS nos dimos cuenta de que el terreno de las portátiles seguía en el rango de los 10.000 yenes. Así pues, confirmamos que teníamos que mantener un rango de precio que permitiera a la gente ofrecer una consola a sus niños.

En cuanto a Wii U, teniendo en cuenta todas las prestaciones que incorpora, el GamePad, el hecho de que puedas conectarte a Internet y jugar en HD, no sería descabellado venderla por más de 50.000 yenes (unos 496 euros), pero nuestra meta es vender Wii U a los usuarios medios. Por eso hemos trabajado muy intensamente, y seguimos en ello, para bajar el precio todo lo posible y hacer la consola todo lo asequible que podamos. Pero ya sabes, somos un negocio de entretenimiento y debemos mantener un precio razonables.



“HEMOS TRABAJADO PARA HACER Wii U TODO LO ASEQUIBLE QUE PUDIMOS”

EL PREMIO PRÍNCIPE DE ASTURIAS es una muestra, según Miyamoto, del reconocimiento que han ganado los juegos.

"HOY LOS NIÑOS SON ADULTOS Y ESOS EXTRAÑOS VIDEOJUEGOS SE HAN CONVERTIDO EN CULTURA"



Impresiones personales

¿Es Shigeru consciente de su posición como icono del sector? ¿Hasta qué punto le afecta? Esta vez, le toca hablar de sí mismo.

¿Alguna vez durante tu carrera en Nintendo te han hecho alguna oferta para cambiar de compañía?
¡Alguna vez que otra! Es una respuesta difícil de dar. Lo dejaré en "quizá". ¡Recuerdo que hasta había personas que nunca esperarías! Dejémoslo en "quizá"...

En una entrevista anterior expresaste tu preocupación por la cantidad de juegos violentos que estaban lanzando. Ahora que títulos como *ZombiU* se han puesto a la venta al mismo tiempo que Wii U, ¿podemos decir que ha cambiado tu postura al respecto?
No, no, creo que lo que quise decir era que no me gusta que toda la industria siga un único camino, prefiero que haya variedad. Parece que si alguien tiene éxito en algo, todos intentan repetir ese éxito. Creo que es importante mantener una gran variedad de experiencias. El equipo de Ubi ha creado *ZombiU* desde cero y eso está bien. Tenemos que cuidar de que haya tantos géneros y rangos de edad como sea posible en la consola, no solo uno.

Cuando se hace referencia a la industria japonesa del videojuego, la mayoría de las veces es de Nintendo de la que se habla. Al ser un representante tan conocido de la compañía, ¿sientes mucha presión?
En absoluto. De hecho, me cuesta entender lo que significa "presión" en ese contexto. Por ejemplo, al sentarme en esta entrevista frente a ti, sí siento mucha presión. Cuando doy alguna conferencia en un gran teatro, hay quien piensa que lo hago por diversión, pero no te haces una idea de la presión que puedo llegar a sentir. Para ser sinceros, si pudiera elegir, ¡preferiría no estar bajo tanta tensión! Pero si volvemos a los videojuegos, si estás creando una secuela, te preocupa vender más que el juego anterior. Pero es algo por lo que, sinceramente, no puedes hacer gran cosa. En lugar de eso, tienes que centrarte en crear algo que sea más divertido que lo anterior, por lo que sí percibes una cierta emoción. En ese sentido, no siento la presión. Está fuera de mi mente cuando trabajo. Ahora bien, si me preguntas si siento presión por ser un rostro conocido de la industria japonesa del videojuego, todo se reduce a ser responsable. Por eso, procuro no lanzar juicios o comentarios irresponsables. Intento ser positivo, no es tanto presión como ser consciente y sensato.

¿Crees que los videojuegos son algo más que videojuegos? ¿Pueden considerarse cultura o arte?
Cuando ves este premio que he recibido en España, muestra todo el reconocimiento que los juegos han ganado en su camino para ser considerados cultura. Con los videojuegos, es como si los adultos miraran cómo los niños disfrutan con algo que aún no comprenden. Hoy, esos niños son adultos y esos extraños videojuegos se han convertido en cultura. Tengo 60 años y hay mucha gente de mi edad que comprende los videojuegos. En ese sentido, no creo que debamos preocuparnos por cómo se perciben. Y repito, al ver este premio, parece que no se ha dado un tratamiento especial a los videojuegos, sino que se los ha visto como una forma de cultura más.

“EL ENTRETENIMIENTO ES IMPREDECIBLE PORQUE TODO PUEDE CAMBIAR DE FORMA DRÁSTICA CUANDO ALGUIEN APORTA UNA IDEA GENIAL”



Acerca de la industria

El mercado de los videojuegos está en plena efervescencia. Formatos que desaparecen, nuevas ideas que florecen... Es un momento apasionante y más desde la perspectiva de Miyamoto.

Muchas personas creen que la próxima generación de consolas será la última. ¿Crees que el momento de las consolas se acaba?
Si ves productos como DS, las consolas ya no son estrictamente consolas. Ya no se reducen sólo a videojuegos, del mismo modo que el iPhone o los dispositivos Android no son sólo teléfonos. Estoy de acuerdo en que las consolas ya no pueden centrarse solo en juegos, pero aún siento que el interfaz, el mando de juego, sigue siendo un aspecto crucial. La gente está acostumbrada a ello y no creo que vaya a desaparecer pronto... o nunca.

Hace un tiempo me invitaron a participar en un encuentro de la Sociedad Japonesa de Endoscopia. Tienen esos instrumentos con cámara incorporada que usan para mirar tu aparato digestivo. Me llamaron porque les interesaba mucho usar el interfaz propio de los videojuegos para mejorar sus herramientas. Eran muy conscientes de cómo se controlaba un videojuego. Sé que muchos piensan que es más fácil controlarlo todo con la punta del dedo, pero a la vez hay otras personas que piensan que es más cómodo usar las dos manos. Por eso estoy seguro de que ese tipo de juego está aquí para quedarse.

¿Crees que los juegos, tal cual los conocemos, deben temer el auge de los smartphones y los tablet?
Como dije antes, creo que el interfaz propio de los juegos permanecerá. Nuestro reto ahora es imaginar, concebir nuevas y más divertidas formas de disfrutar de los videojuegos, para que la gente se sienta atraída a ellos. Sí puedo decirte que sería imposible crear un Mario para iPhone. No tenemos ningún problema con Apple, pero no quiero que se haga un Mario basado en el control táctil. Por eso, Nintendo seguirá creando consolas que nos permitan hacer realidad nuestras visiones de juego.

Con cada nueva generación de consolas hay desarrolladoras que desaparecen. Es cada vez más difícil tener los recursos y el conocimiento tecnológico necesarios para seguir desarrollando juegos. ¿Crees que la doble pantalla de Wii U añadirá aún más presión?
Todo lo contrario. Cada vez hay más preocupación por el rendimiento; no significa que no quede mercado para los juegos que no se basan tanto en la tecnología, pero es un hecho que este aspecto tiene cada vez más peso. Aun así, puesto que no existe otro hardware que use dos pantallas, Wii U puede ser la alternativa para los desarrolladores que no puedan permitirse un rendimiento tan alto. No creo que vaya a haber menos compañías de juegos, quizá eso pase en la generación que venga después de la siguiente. El riesgo de crear videojuegos se volverá demasiado grande. No somos como Hollywood, que puede vender sus películas en televisión o en formato doméstico. Ellos tienen muchas formas de obtener beneficio de sus creaciones. Incluso aunque la película falle. No existe nada de esto en el mundo de los videojuegos. Ser innovador es una labor peligrosa, pero a la vez los usuarios quieren innovación. Encontrar el equilibrio es muy complejo.

¿Cómo crees que será la industria dentro de diez años, y cuál será tu papel en ella?
Es imposible saberlo. El entretenimiento es impredecible porque todo puede cambiar de forma muy drástica cuando alguien aporta una idea genial. Creo que el quid de la cuestión estará en cómo hacer que la gente disfrute de los juegos. Hace 20 años me preguntaron si los videojuegos existirían siempre. Parecía que el boom de la Famicom (NES japonesa) tocaba a su fin, pero yo estaba seguro de que la relación entre la gente, la TV y el interfaz no desaparecerían. Mientras siguiera con vida, el trabajo de crear videojuegos no desaparecería. La industria, el arte de programar, de dibujar cosas, de crear experiencias interactivas y de conectar a la gente descubren nuevos potenciales a base de combinarse entre sí. Veo la industria del videojuego como un lugar con un gran potencial en términos de experiencia y trabajo. Es un lugar muy ajetreado, si lo piensas. Si te fijas en la electrónica, todo se basa en sus prestaciones. Si se rompe, la gente se arriesga a llamar al servicio de atención al cliente, cuando en realidad ellos ya están pensando en el siguiente producto. La gente que desarrolla estos productos tiene esa mecánica: se piensa más en el hardware que en el propio servicio. En la industria del videojuego, las experiencias de usuario amables y el interfaz son extremadamente valiosos. La industria del videojuego seguirá diseñando tecnologías interactivas, no creo que vaya a desaparecer pronto. ■





CERCA DE 150 ASISTENTES al evento (aquí veis uno de los cuatro turnos) pudieron probar los juegos y compartir sus impresiones con nosotros.

Un repaso de nuestra jornada de prueba con Wii U

Esto es lo que opinan de Wii U los mayores expertos: vosotros

El 10 de noviembre convocamos a nuestros lectores para que probaran Wii U antes que nadie. Fue el Wii U Gaming Day, un evento en el que contasteis vuestra impresión probar la consola.

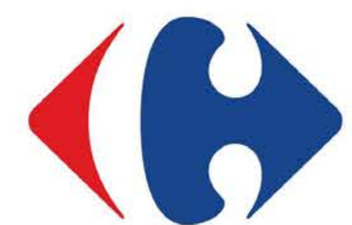


LOS USUARIOS twittearon sus impresiones con los juegos usando el hashtag #probandoWiiU.

Diez Wii U con un juego diferente cada una (además de seis 3DS XL con juegos recién lanzados en Japón) estuvieron a disposición de los asistentes al evento Wii U Gaming Day, que organizamos desde nuestra web. Tras probar títulos como *Nintendo Land* o *Pikmin 3*, la gran mayoría de vosotros nos mostrasteis vuestra satisfacción y sorpresa con la consola. "Yo he criticado la consola en el pasado, pero juegos como *ZombiU* me han convencido", admite Daniel. "Los gráficos y el control no tienen nada que ver con Wii. Ahora, Nintendo está a la altura de sus competidoras", dice Pablo. Germán matiza un poco más: "es verdad que gráficamente ha mejorado, pero no me parece para tanto. Creo que la clave está en el mando, en sus posibilidades de interacción. Eso sí me interesa". Y es que el GamePad es lo que más ha dado que hablar. "Pensé que la pantalla sería mejor, pero me ha dejado buen sabor de boca", dice Ricardo. Macarena destaca que es "más ligero y más cómodo que el mando de Wii, pero a la vez pesa muy poco". ¿Y qué hay de los juegos? Los que más llamaron la atención de los asistentes fueron *ZombiU* y, sobre todo, *Nintendo Land*. "Me gusta que permita hasta cinco jugadores", dice Raquel, "porque ofrece muchas más posibilidades que Wii, la cual sólo permitía hasta cuatro". En fin, queda claro que ésta es una consola que va a dar mucho que hablar en los próximos meses. ¡Gracias a todos por venir y por darnos vuestra opinión!







Ofertas válidas hasta el 6 de enero de 2013

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

CONSOLA WII U PREMIUM PACK NINTENDO LAND



349€

CONSOLA WII U BASIC PACK



299€

JUEGOS WII U (JUST DANCE 4 O PACK EXCLUSIVO SONIC + LLAVERO)



44€
La unidad

JUEGOS WII U (NEW SUPER MARIO BROS.U o NINTENDO LAND)



49€
La unidad

JUEGOS WII U (FIFA 13, COD BLACK OPS II, ZOMBI U, ASSASSINS CREED III)



69€
La unidad

MANDOS WII U (VARIOS COLORES) COMPATIBLES CON WII



49€
La unidad

NUNCHAKU WII U COMPATIBLES CON WII



19€
La unidad

BARRA SENSORA WII PERMITE UTILIZAR LOS PERIFÉRICOS DE WII EN WII U



9,90€

Exclusivo Carrefour



CONSOLA PS3 12 GB
+ DUALSHOCK 3
+ MOVE STARTER PACK
+ SPORT CHAMPION 1 Y 2

269€



WONDERBOOK
EL LIBRO DE LOS
HECHIZOS

34,90€

(Disponible con cámara y mando Move por 69€)

Exclusivo Carrefour



CONSOLA PS3 500 GB
+ DUALSHOCK 3
+ GT5 ACADEMY EDITION
+ UNCHARTED 3 GOTY
+ COD BLACK OPS
+ PES 2013

339€

JUEGOS PS3/XBOX 360 (FIFA 13, CALL OF DUTY BLACK OPS II, ASSASSIN´S CREED III, FAR CRY 3)



59,90€
La unidad

Exclusivo Carrefour



CONSOLA XBOX 360
250 GB
+ FORZA 4
+ SKYRIM
+ GEARS OF WAR 2
+ HALO ODST

199€

JUEGOS PS3/XBOX 360 (HITMAN, F1, WWE 13, NBA 2K13, TEKKEN, NEED FOR SPEED)



56€
La unidad

Compra ahora en nuestra tienda Online



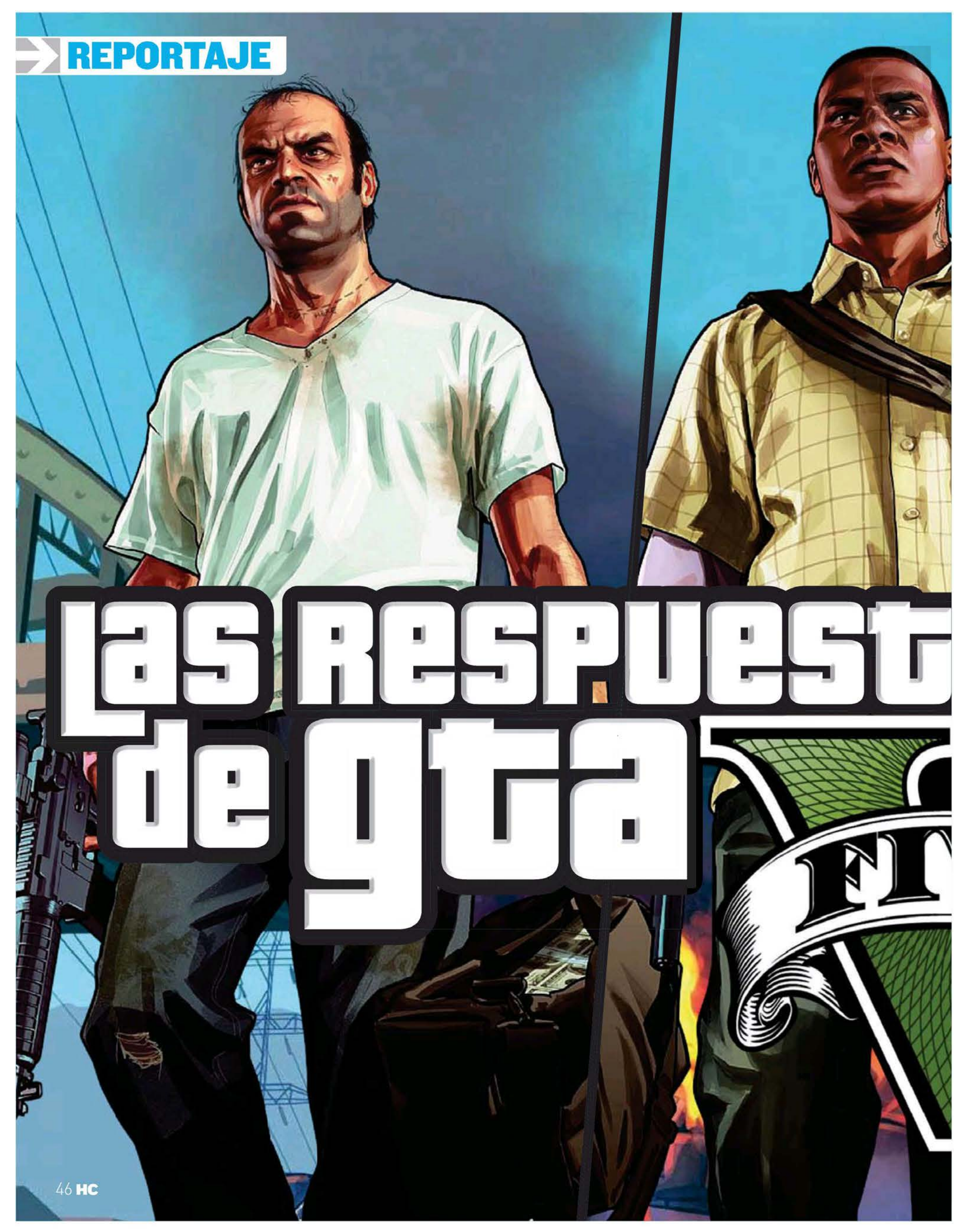
Accede a toda la información de tus juegos favoritos en

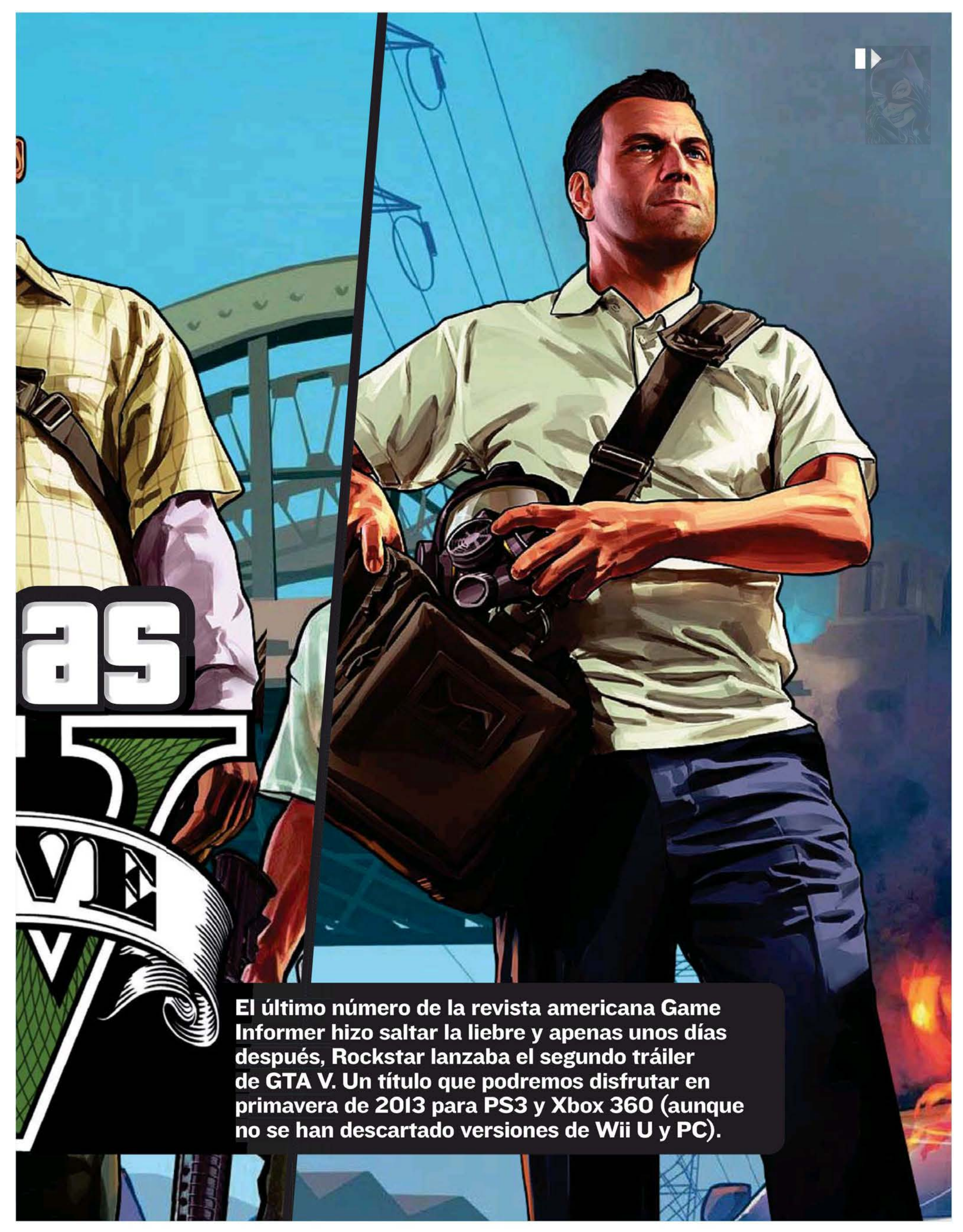






LAS RESPUEST de GTA





El último número de la revista americana Game Informer hizo saltar la liebre y apenas unos días después, Rockstar lanzaba el segundo tráiler de GTA V. Un título que podremos disfrutar en primavera de 2013 para PS3 y Xbox 360 (aunque no se han descartado versiones de Wii U y PC).



PERSONAJES

EL JUEGO TENDRÁ TRES PROTAGONISTAS: Michael, antiguo ladrón de bancos, con dos hijos y una esposa a la que odia, Amanda. El segundo personaje se llamará Trevor, y será un veterano de guerra con brotes psicóticos y adicto a sustancias ilegales. También será un excelente piloto. Franklin, un requisador de unos veinte años, es el tercero. Podremos alternarlos en cualquier momento.

EL MAPA

EL JUEGO SE DESARROLLA EN LA CIUDAD DE LOS SANTOS (la versión ficticia de Los Ángeles) y sus alrededores. Según la propia Rockstar, es el área de juego más grande de toda la saga y abarca una superficie superior a *GTA San Andreas*, *GTA IV* y *Red Dead Redemption* juntos. Cada vez que cambiemos de personaje, la cámara nos ofrecerá un plano satélite, tipo Google Earth, para que sepamos en qué lugar nos encontramos. Habrá un gran núcleo urbano y zonas de naturaleza.



MISIONES

LAS MISIONES serán más variadas y complejas que en los juegos anteriores. En alguna de ellas coincidirán los tres protagonistas, y podremos disfrutar de distintas perspectivas de la acción a medida que cambiamos el control de uno u otro. Los grandes robos y los atracos a mano armada tendrán una importancia muy particular. También encontraremos misiones secretas, similares a las que surgían en *Red Dead Redemption*, adecuadas a la zona por la que nos movemos. Los personajes tendrán diferentes habilidades que les harán más o menos adecuados para cada "encargo".

GARAJE

LOS VEHÍCULOS tendrán un control y una física más realista, según sus creadores, casi como si fuera un juego de carreras. Será el garaje más grande que ha aparecido en ningún juego de la franquicia, incluyendo distintos tipos de bicicletas, motos, quads, coches, camiones... También habrá vehículos aéreos (hemos visto helicópteros, avionetas y cazas de combate) y acuáticos, como lanchas y motos de agua. Todos serán modelos ficticios.

VIDA SOCIAL

LA CIUDAD ESTARÁ MÁS VIVA que nunca, con decenas de personajes en pantalla, que se comportarán de un modo muy natural (y cuyas animaciones se han realizado mediante captura de movimientos). En cuanto a nuestra vida social, se van a eliminar las "novias" de *GTA IV*, pero sí podremos quedar con amigos (en el caso de Michael, también con su mujer o su hijo Jimmy) para salir a divertirnos.







MINIJUEGOS

LOS MINIJUEGOS van a resultar más variados y complejos de lo acostumbrado. Cada uno de los personajes tendrá uno o dos "hobbies" exclusivos, acordes con su personalidad. Además podemos participar en torneos de golf (la ciudad de Los Santos contará con un campo completo), practicar yoga, triatlón, salto base esquí acuático, tenis... La línea de la costa se ha detallado para que podamos practicar submarinismo, y también podemos visitar el gimnasio. El hecho de que practiquemos estas habilidades no tendrá efecto sobre nuestra imagen o habilidades.



MULTIJUGADOR

ROCKSTAR QUIERE QUE *GTA V* REVOLUCIONE EL MODO MULTIJUGADOR del mismo modo que *GTA III* hizo con los desarrollos de mundo abierto. La clave estará en que los distintos jugadores puedan cambiar el personaje que controlan en medio de la partida. Por el momento, la compañía no ha querido "mojarse" en cuanto a modos de juego, número de participantes simultáneos o si estará integrado dentro de la historia (o será un juego independiente). Lo que sí nos han adelantado es que tendremos a nuestra disposición el mapa completo de juego, lo que ya es mucho decir.

ESTILO

EL RITMO DE JUEGO estará más cerca de lo que vimos en *GTA IV* que de *San Andreas*, y hará hincapié en la historia de cada personaje (que se entrecruzan en varios momentos). El trailer ya anticipa momentos cinematográficos: el choque de dos trenes de mercancías, una persecución por la autopista a toda velocidad mientras un camión arroja su carga, el salto desde un avión en paracaídas... todo esto no sería posible sin un apartado técnico renovado, en que se nota una mayor distancia de dibujado y una física de escándalo.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 54 PS3 / 360 / PC
PÁGINA 73 PS VITA
PÁGINA 84 Wii U

CALL OF DUTY BLACK OPS II. Analizamos al detalle la última entrega de este "shooter" bélico, en sus versiones de sobremesa, en PS Vita y, con especial atención a la versión de Wii U.



PÁGINA 60

HITMAN ABSOLUTION. Nos hemos convertido en despiadados asesinos para comentar este juego de infiltración.



PÁGINA 76

NINTENDO LAND. ¿Tenéis una Wii U? ¿Queréis saber cómo son sus juegos? Pues éste encabeza nuestros análisis.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM



EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE

18 ■ Shoot´em up ■ Activision ■ 1 a 18 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible

El futuro de la guerra online

CALL OF DUTY BLACK OPS II



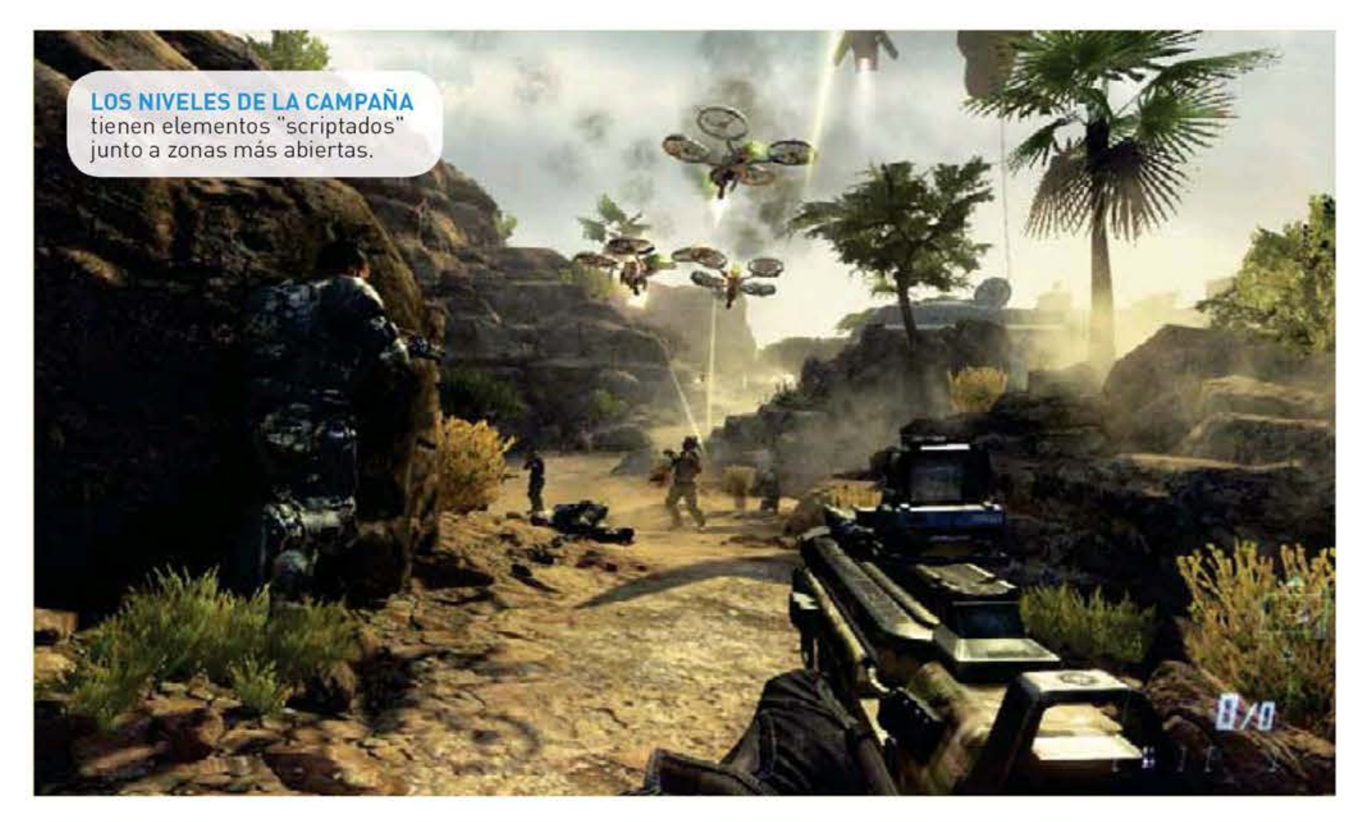
Treyarch afronta la responsabilidad de superar los resultados del año pasado. Apuesta por una nueva ambientación, zombies y el mejor multijugador ¿Será suficiente?

■ **HEMOS ECHADO MÁS DE 20 HORAS** a *Black Ops II* hasta estar seguros de que podíamos escribir el análisis más completo. La saga *Call of Duty* arrastra polémica tras de sí (unas veces por niveles "salvajes" como Nada de ruso y otras por sus éxitos en ventas) y somos conscientes de que esta entrega no será una excepción. Pero se trataba de saber si Treyarch estaría a la altura de las circunstancias o se limitaría a servirnos otra ración de lo mismo, envuelta en una nueva ambientación futurista.

Os adelantamos que el juego es continuista, ¿quién iba a matar la gallina de los huevos de oro? Pero también es la entrega que más ha evolucionado desde *Modern Warfare*. Es el "shooter" más equilibrado de la generación; con una campaña bien contada y narrada al estilo Hollywood, un modo zombies más profundo, que resulta entretenido tanto para un jugador como en compañía, y un multijugador que nos ha tenido varias noches en vela. *Black Ops II* es una explosión de entretenimiento capaz de reducir a cenizas las voces en su contra.

→ **EL MODO CAMPAÑA** necesitaba un empujón, y con *Black Ops II* se lo han dado. Dos ambientaciones (los años ochenta y el 2025)





LOS NIVELES DE LA CAMPAÑA tienen elementos "scriptados" junto a zonas más abiertas.



EL APARTADO TÉCNICO (con el mismo motor que anteriores entregas) ya no sorprende, aunque sigue siendo muy sólido.



LA VARIEDAD DE ARMAS ES APABULLANTE, en dos épocas diferentes y con los accesorios más sofisticados.

Los niveles strikeforce

A lo largo de la campaña encontramos cinco de estos niveles, de planteamiento abierto. Se desarrollan en mapas similares al multijugador (alguno de ellos coinciden) y es posible "pasar de ellos", ser derrotado o no cumplir todos los objetivos, y aún así continuar. Le añaden rejugabilidad a la historia:



CONTROLAMOS soldados, torretas y drones en primera persona. Alternamos entre ellos con la cruceta de control.



DESDE EL MAPA también ordenamos movimientos a nuestras unidades, como si fuera un juego de estrategia.





ÉPOCAS EN GUERRA

El argumento mezcla dos arcos argumentales en épocas distintas:

1. EN 1986 visitamos "zonas calientes" de la Guerra Fría, como Nicaragua o Afganistán.
2. EN EL AÑO 2025 la tecnología ha avanzado mucho, y la presencia de drones en el campo de batalla es habitual.
3. WOODS es un anciano, que nos cuenta detalles importantes sobre el megalómano Menéndez.

se van alternando en un interrogatorio, en que se nos presenta un argumento maduro y complejo, con la presencia de personajes históricos, como el general Noriega u Oliver North, y viejos conocidos de la entrega anterior. Por supuesto que encontramos niveles "pasilleros" con elementos "scriptados" (lo que caracteriza a la saga) pero en esta campaña hay mucho más.

Por un lado, las fases tienen un diseño más abierto, con diferentes caminos y planteamientos que dependen de la época: no es lo mismo un combate "tradicional" contra la milicia africana, que enfrentarse a drones y soldados con camuflaje óptico, a los que solo detectamos utilizando una óptica determinada. También hay que tener en cuenta la combinación de mecánicas: escalada, caída libre, conducción de vehículos... y las zonas puramente narrativas. Sin llegar a niveles memorables, se ▸▸



Spec Ops

LOS SOLDADOS que protagonizan el multijugador son versiones "mejoradas" de las fuerzas especiales de hoy en día. Su forma de combatir tampoco va a cambiar mucho en el 2025.

Recién salidos de la tumba

El modo zombies, un clásico desde que Treyarch los introdujese en *World at War*, ha multiplicado sus posibilidades. En esta ocasión es casi un juego por sí mismo:



HAY TRES MODOS: Tranzit (que sustituye a la historia), Grief (enfrentamiento por equipos de 4) y el modo tradicional.



ZOMBIES cuenta con sus propias armas y escenarios independientes, con barricadas que podemos reconstruir.



NO SOLO HAY MUERTOS VIVIENTES "básicos". El catálogo de zombies también incluye criaturas más poderosas.



ES UN JUEGO VIOLENTO que no escatima en mostrar los horrores de la guerra, como el primer *Black Ops*.



ENCARNAMOS A RAÚL MENÉNDEZ en un nivel de la campaña, para entender sus motivaciones.



LAS MECÁNICAS DE JUEGO se suceden en algunos niveles: escalada, conducción, salto base... al límite de lo imposible.



POR TODO EL MUNDO. Combatimos en Afganistán, Birmania, Panamá, EE.UU... incluso a bordo de un portaaviones.



LA INTELIGENCIA de enemigos y aliados, sobre todo en los niveles strikeforce, está muy cuidada.

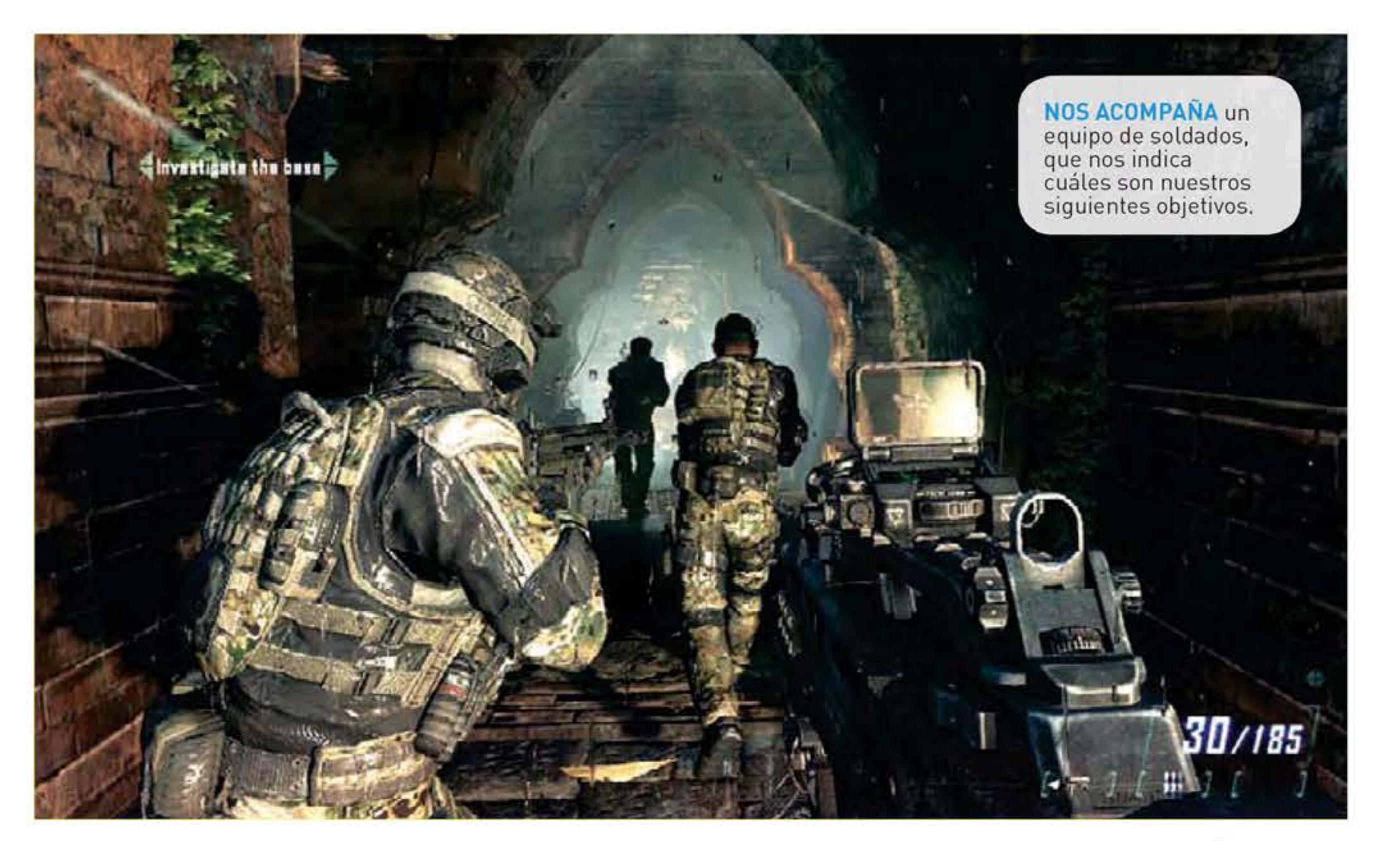
SEAL

La mayor parte de los dispositivos que usan estas tropas (como los drones o los visores) están disponibles hoy en día, aunque su uso en campaña es alto secreto.

trata de una gran campaña, que además cuenta con desafíos adicionales, distintos finales (aunque no es demasiado larga) y con la posibilidad de crear la clase de nuestro soldado como si fuera el modo multijugador.

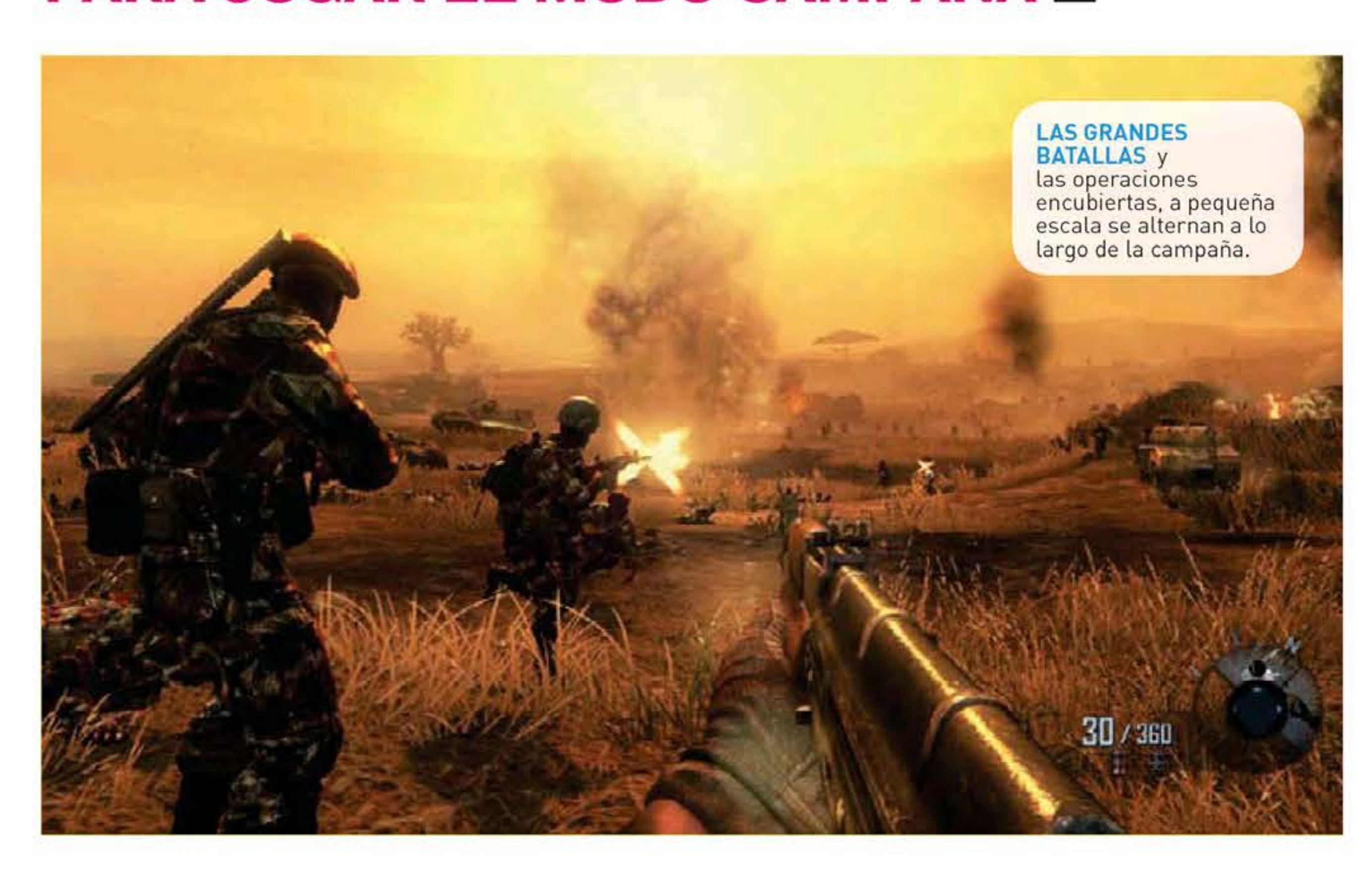
¿Y los niveles Strikeforce? Son cinco misiones abiertas, en las que podemos cambiar el soldado (o el dron) que controlamos en cada momento, o incluso manejarlos todos desde un mapa, como si fuera un juego de estrategia en tiempo real. Estos escenarios sí que son toda una novedad, y determinan las distintas ramificaciones de la historia (podemos progresar incluso si somos derrotados) aportando una nueva forma de jugar a la saga..

LOS NÚMEROS DEL MODO ONLINE son apabullantes. Los 14 niveles se han diseñado con precisión quirúrgica para favorecer todos los estilos de juego, desde el



NOS ACOMPAÑA un equipo de soldados, que nos indica cuáles son nuestros siguientes objetivos.

PODEMOS CREAR UNA CLASE TAMBIÉN PARA JUGAR EL MODO CAMPAÑA



LAS GRANDES BATALLAS y las operaciones encubiertas, a pequeña escala se alternan a lo largo de la campaña.

"runner and gunner" al francotirador, y cada uno destaca por algún elemento: grúas que cambian la configuración del terreno, niveles enormes llenos de "nidos", otros extremadamente pequeños...

La forma de jugar no ha variado en absoluto. La configuración de armas, ventajas y rachas se realiza mediante una tarjeta que nos permite seleccionar 10 elementos, aunque a efectos prácticos no es muy distinto de los juegos anteriores. Y lo mismo ocurre con las rachas por puntos (en lugar de activarse por muertes/ bajas). Los rangos, prestigios y desbloqueos de armas y camuflajes tampoco muestran diferencias sustanciales, pero nos dan motivos de sobra para estar jugando a *Black Ops II* durante muchos meses.

➔ **LA EVOLUCIÓN LLEGA CON LOS NUEVOS MODOS** (como el frenético combate en equipos de tres, los modos de entrenamiento con bots...) y la inclusión de ligas para jugar contra otros soldados de nuestro nivel, subir en los rankings, mejorar de división... Y todo esto con una clara vocación de convertirnos en "estrellas", ya que podemos grabar y retransmitir nuestras partidas, como si se tratase de un programa deportivo, a través de CODTV.

El único punto negro que hemos encontrado son los severos problemas de conexión que nos ha dado la versión de PlayStation 3 durante estos primeros días, aunque Activision ya nos ha comunicado que están trabajando para solucionarlas. En cuanto lo hagan, será el "multiplayer" más sólido del género.

➔ **EL MODO ZOMBIES** está planteado como si se tratase de un juego independiente. Podemos jugarlo de forma individual, en cooperativo para cuatro jugadores (también a pantalla partida) e incluso un enfrentamiento a tres bandas para dos equipos.

Una campaña muy variada

Después de las situaciones extremas a las que nos hemos visto sometidos en las últimas entregas de la saga, ya es imposible que nos sorprenda. Sin embargo, la variedad de situaciones que aparecen en la campaña de *Black Ops II* todavía es digna de mención. En este caso no hemos encontrado ningún nivel polémico, como "Nada de ruso" de *Call of Duty Modern Warfare 2*.



MONTAMOS A CABALLO para movernos junto a guerrilleros afganos, como hicieron los auténticos soldados americanos.



CONDUCIMOS UN TODOTERRENO y también pilotamos u caza de despegue vertical de última generación.



LOS DRONES QUE APARECEN van desde quadrocópteros o tanques CLAW a esta especie de araña por control remoto.

El multijugador que conquistó el mundo

EL ÉXITO DEL MODO ONLINE se perpetúa con unos números de escándalo: 18 jugadores, 14 escenarios, 10 prestigios, 55 niveles, 22 rachas disponibles... que podemos utilizar en partidas privadas, públicas o en liga. La liga nos enfrenta a jugadores de nuestro nivel, que luchan por una posición en la clasificación mundial.





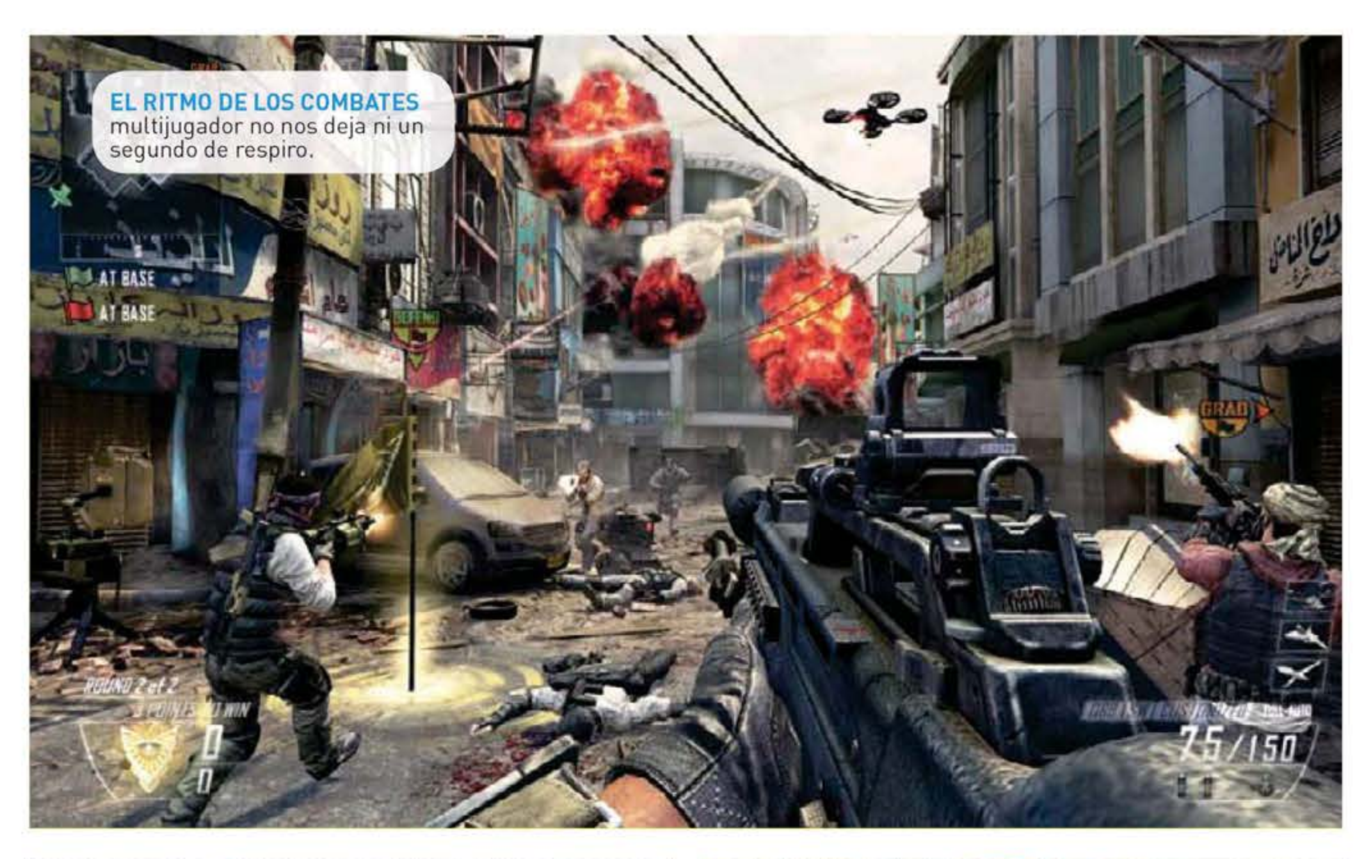
C.I.A.

La tarjeta del jugador y el uso de comodines permite que no haya dos soldados iguales. El catálogo de armas, accesorios, perksy rachas es espectacular.

También echábamos en falta una historia independiente, y se ha solucionado gracias al modo Tranzit, en el que un autobús nos lleva de un nivel a otro. Eso sí, no esperéis un argumento tan complejo como en la campaña principal, sino más bien una búsqueda de pistas y diálogos.

EL MOTOR GRÁFICO comienza a dar muestras de agotamiento. Esto no significa que los diseños sean malos, ni mucho menos, pero ya no sorprende. Además, el diseño más abierto de escenarios (en oposición a los "pasillos" de entregas anteriores) pone en evidencia algunas carencias, como la distancia de dibujado y el número de enemigos en pantalla. Por otro lado, los 60 Hz funcionan a la perfección: el juego se mueve con suavidad y el efecto de los disparos es contundente.

En el sonido encontramos alguna irregularidad. La música de Trent Reznor es excelente, aunque


EL RITMO DE LOS COMBATES multijugador no nos deja ni un segundo de respiro.





■ LA LIGA MULTIJUGADOR NOS ENFRENTA CONTRA JUGADORES DE NUESTRO NIVEL ■





LA HISTORIA pivota sobre dos personajes: Frank Woods (izquierda) y su archienemigo Raúl Menéndez, a lo largo de dos épocas muy diferentes.

Contando batallitas

El guión del juego está firmado por David Goyer, responsable también de películas como El caballero oscuro. La narración recupera el estilo del primer *Black Ops*, con saltos temporales, personajes históricos y zonas por las que nos movemos sin disparar, limitándonos a descubrir el argumento. Por primera vez, la historia muestra distintas ramificaciones:


LOS NIVELES NARRATIVOS incluyen una visita a una isla residencial de lujo o unas cervezas en un patio trasero.


UN POCO DE HISTORIA salpica los niveles de 1986. Aquí está el General Noriega, y también nos cruzamos con Oliver North.


HAY SITUACIONES MUY TENSAS que también vivimos en primera persona y que consiguen incomodar a los jugadores.

no tiene el tono épico acostumbrado. El doblaje al castellano es bueno, pero está desincronizado, así que lo único que sobresale son unos efectos envolventes realistas y bien diseñados.

Black Ops II consigue brillar a la altura de las mejores entregas de la saga. No rompe con la columna vertebral de *Call of Duty*, pero sí innova en muchos aspectos. La producción también es excelente y técnicamente no sorprende, pero sigue a un gran nivel. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Es enorme:** La campaña rejugable, el modo multijugador, los zombies...

■ **La ambientación** es todavía uno de los puntos fuertes de la saga.

Lo peor

■ **No sorprende** técnicamente y el doblaje está desincronizado.

■ **Los problemas de conexión en PS3** durante la primera semana.

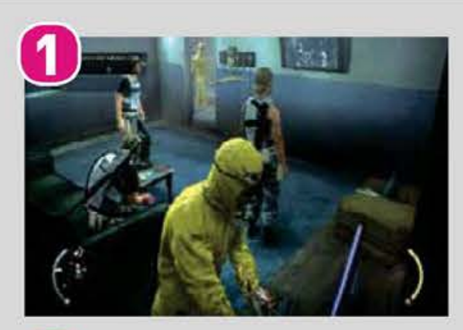
Alternativas

• **Modern Warfare 2, 3** y *Black Ops* aún tienen un multijugador muy activo en la red.
• **Battlefield 3** es una alternativa más libre (y realista) para luchar online. La versión de consola flojea técnicamente.

■ **GRÁFICOS** El motor es solvente, pero ya no sorprende tanto como antes.	92
■ **SONIDO** Buena música y geniales efectos, pero el doblaje no está sincronizado.	90
■ **DURACIÓN** La campaña es rejugable, los zombies y el online, eternos.	94
■ **DIVERSIÓN** El multijugador engancha como nunca, la campaña es más variada.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

Se apoya en fórmulas de otras entregas, pero los niveles de la campaña son más abiertos, además de arriesgar con la ambientación futurista. El online es salvaje y está muy equilibrado, y los zombies le ponen un broche perfecto.







ASÍ TRABAJA UN "PROFESIONAL"

Un buen asesino sabe pasar desapercibido, borrar sus huellas, elegir el mejor momento para actuar... y si la cosa se pone fea, sacar sus armas a relucir.

1. EN ESCENARIOS SUPERPOBLADOS de enemigos lo mejor será pasar desapercibidos usando uno de los múltiples disfraces. Pero ojo, si actuamos de forma sospechosa nos reconocerán incluso con disfraz.

2. UN BUEN PROFESIONAL no sólo acaba con sus adversarios silenciosamente y por la espalda. También oculta sus cadáveres para que los enemigos que pasen por allí no den la alarma. Y por supuesto, nosotros podremos escondernos en armarios, contenedores....

3. ELEGID BIEN EL MOMENTO para actuar: cuando el objetivo esté desprevenido, o creando una distracción... Y si todo se tuerce, no dudéis en sacar las armas.





EL FRÍO AGENTE 47 ESTÁ ANTE EL CONTRATO más difícil de su vida. Su nueva aventura nos llevará a lugares como Chicago o Dakota del Sur.

Esta vez es algo personal...

HITMAN ABSOLUTION

El letal Agente 47, uno de los personajes más icónicos de la pasada generación, vuelve con su misión más delicada.

EL AGENTE 47 VUELVE POR SUS FUEROS en una aventura de acción casi tan redonda como su característica calva. Por primera vez en su larga y dilatada carrera (ya lleva 4 juegos y una película a sus espaldas), este frío y letal asesino se va a implicar emocionalmente en uno de sus "contratos". Y es que Diana Burnwood, nuestra jefa en los *Hitman* anteriores, está acusada de traición. Además, nuestro alopécico protagonista tendrá que proteger a una misteriosa chica que oculta un terrible secreto... Así comienza esta aventura, que nos lleva a lugares como Chicago o Dakota del Sur y cuya mayor virtud es la libertad que nos deja a la hora de encarar las misiones.

LOS OBJETIVOS PUEDEN VARIAR (asesinar a alguien, escapar de un lugar, rescatar a un aliado...), pero podemos alcanzarlos de formas muy diversas. Podemos disfrazarnos, distraer a los guardias para luego reducirlos silenciosamente y por la espalda, escondernos y ocultar cadáveres... Y si todo esto falla, siempre es posible recurrir al combate cuerpo a cuerpo (a base de "quicktime events") o, directamente, liarnos a tiros usando un buen arsenal. Eso sí, la inteli-

Agente 47

Con cuatro juegos a sus espaldas, este frío y letal asesino modificado genéticamente se va a enfrentar a su misión más complicada.





LA HISTORIA gira en torno a una misteriosa chica y la traición de Diana Burnwood, nuestro contacto habitual en la Agencia.



PODREMOS USAR NUESTRA INTUICIÓN para localizar a los objetivos, detectar y anticipar la posición de los enemigos...



GRÁFICAMENTE ES MÁS QUE NOTABLE. Hace un buen uso del motor Glacier 2, aunque no está exento de fallos como "clipping" y enemigos bastante clónicos.

Elige tu propio modus operandi

Una de las principales virtudes de *Hitman Absolution* es que permite encarar las misiones desde la acción pura y dura o utilizando distintas técnicas de infiltración y sigilo. Nosotros elegimos, aunque se disfruta más de forma pausada y actuando con paciencia que yendo "a saco" a tiros por los niveles.



REDUCIR SILENCIOSAMENTE a los enemigos por la espalda o atravesar los escenarios sin ser detectados requiere paciencia.



SI PREFERIMOS LA ACCIÓN directa, hay un buen arsenal y el típico sistema de coberturas. Pero se disfruta más con sigilo.

CREA, COMPARTE, JUEGA... ASESINA en el modo Contratos, en el que podremos crear nuestras propias misiones (eligiendo el escenario, las armas, el tiempo para acabarla...) y compartirla con otros jugones (y descargar las suyas). Como en *LittleBigPlanet*, pero más sangriento...





gencia artificial de los enemigos no es perfecta, lo que puede provocar situaciones algo absurdas que, afortunadamente, no arruinan la experiencia de juego...

El apartado gráfico es más que notable. Hace un buen uso del motor Glacier 2 (destacando los efectos de luz), aunque también hemos visto fallos como "clipping". Un gran doblaje al castellano y las misiones extra del modo Contratos redondean la mejor entrega de la serie. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Muchos recursos** y libertad para encarar las distintas situaciones.
- **Se apoya en una buena historia** y un apartado gráfico notable.

Lo peor

- **La inteligencia artificial** no es perfecta y te puede fastidiar en ciertos momentos.
- **Hay mejores juegos de acción pura.** Se disfruta más desde el sigilo.

Alternativas

- **Dishonored** también ofrece muchos recursos y libertad para resolver las misiones, aunque en vista subjetiva.
- **Wanted: WoF** está protagonizado por asesinos, aunque ofrece acción mucho más directa.

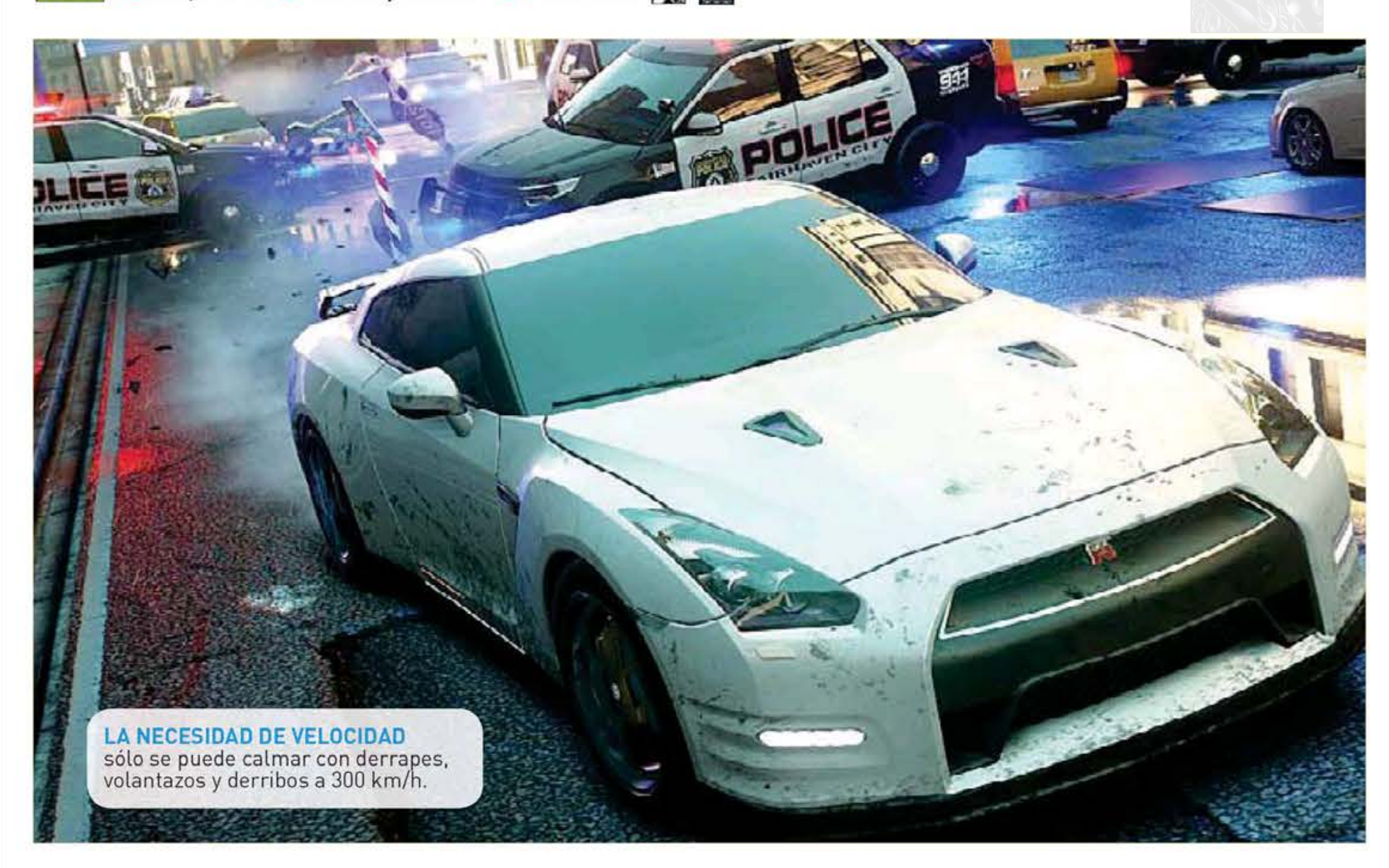
GRÁFICOS Más que notables, pero con fallos como "clipping" o enemigos clónicos.	84
SONIDO Buena banda sonora y un doblaje al castellano muy... profesional.	90
DURACIÓN La Historia te puede durar unas 15 horas, aunque es muy rejugable.	90
DIVERSIÓN Tú decides cómo jugar, pero el sigilo funciona mejor que los tiroteos.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

El regreso del Agente 47 nos deja una gran aventura de acción, bien diseñada y que te permite encarar las situaciones de formas muy distintas. Además, se apoya en un apartado técnico más que notable y tiene una interesante trama de fondo.

7


■ Velocidad ■ Electronic Arts ■ 1 a 8 Jugadores ■ Castellano
■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA NECESIDAD DE VELOCIDAD sólo se puede calmar con derrapes, volantazos y derribos a 300 km/h.

Paraíso de velocidad urbana

NEED FOR SPEED MOST WANTED

De Criterion Games, los creadores de la saga *Burnout* y de *Need for Speed Hot Pursuit*, llega este arcade de conducción en un espectacular mundo abierto, dispuesto a ser el más buscado.

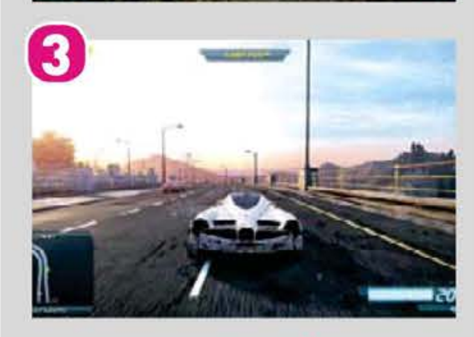
■ LOS SEMÁFOROS SE HAN PUESTO EN VERDE para la nueva entrega de *Need for Speed*, en la que tenemos que derrotar a los "Most Wanted" acumulando puntos de experiencia a base de ganar carreras, derribar rivales, provocar persecuciones policiales... Hay 61 eventos, aunque no es necesario superarlos todos para completar el hilo del ranking de pilotos más buscados, tarea que lleva unas ocho horas.

Los eventos son de cuatro tipos: pruebas de circuito y sprint (carreras al uso, con hasta ocho pilotos), pruebas de velocidad (cubrir un recorrido manteniendo cierta velocidad), emboscadas (huir de la policía en el menor tiempo posible) y carreras Most Wanted (uno contra uno).

→ LAS CARRERAS SON ESPECTACULARES, con su mezcla de vehículos reales, nitro, derrapes y derribos. A eso, añadid la presencia de tráfico y atajos. Ahora bien, la saga sigue arrastrando







CONDUCCIÓN A CIELO ABIERTO

La ciudad de Fairhaven se puede recorrer libremente desde el principio del juego. El tráfico corriente o la policía son parte de las carreras:

1. EL MAPA está inspirado en las típicas ciudades estadounidenses: "downtown", zona industrial, puentes, circunvalaciones... Su tamaño es mediano, pero el conjunto es tan variado como espectacular.

2. LOS 41 COCHES REALES, de más de 25 fabricantes, se dividen en siete categorías: muscle, deportivos, convencionales, exóticos, todoterrenos, bólidos y gran turismo. Las marcas son reales: Audi, BMW, Ford, Aston Martin, Chevrolet, Bugatti...

3. LOS MOST WANTED son diez pilotos ilegales a los que hay que derrotar, para superarles en el ranking y birlarles el coche. Para ello, hay que acumular puntos de experiencia.



Mercedes

Es una de las más de 25 marcas disponibles. Todos los coches son accesibles desde el principio del juego, pero antes hay que encontrarlos.



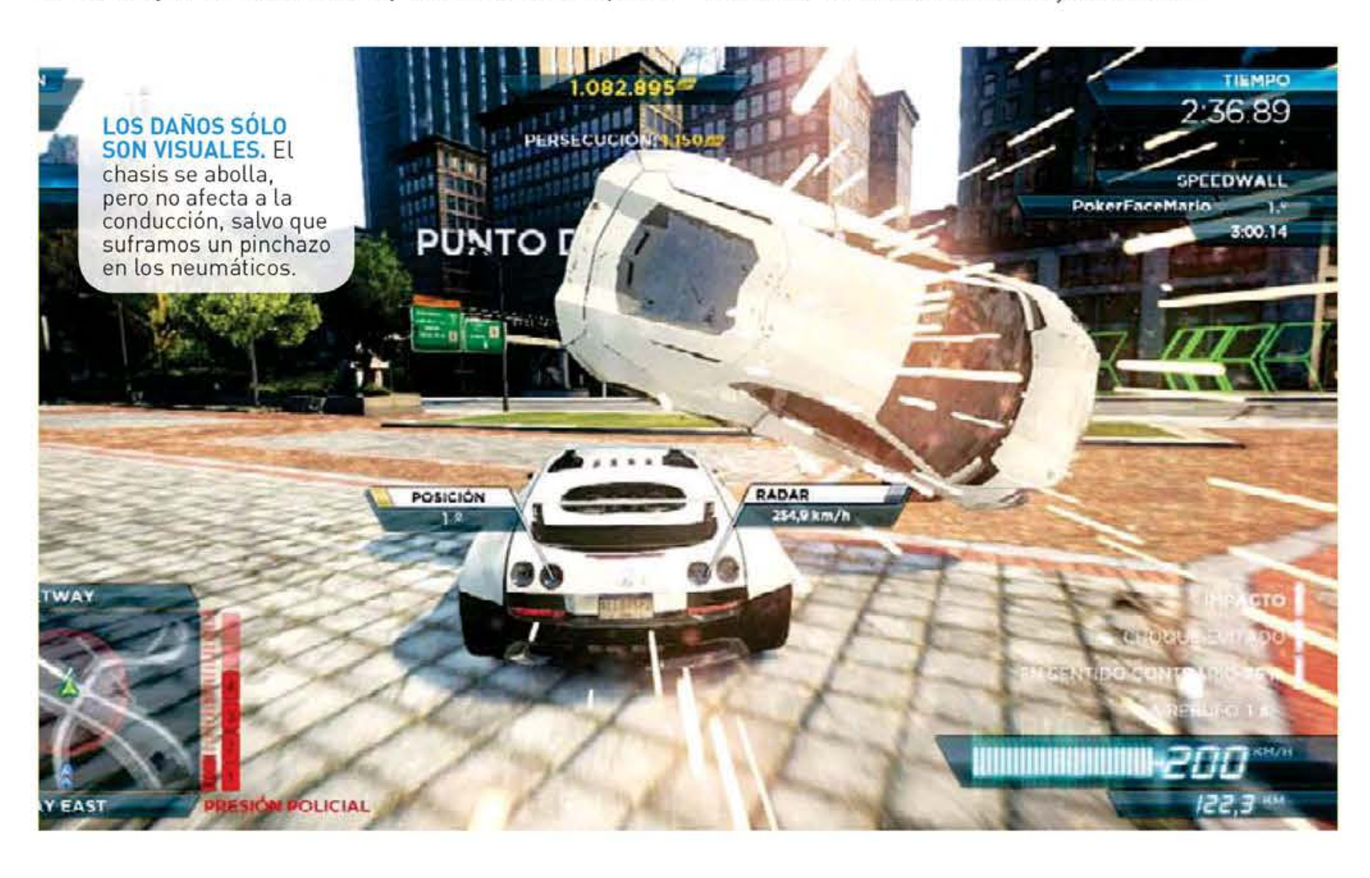




LA POLICÍA MOLESTA A MENUDO, con embestidas, barricadas y bandas de clavos. Hay seis niveles de búsqueda.



EL APARTADO GRÁFICO alcanza sus mayores cotas con los efectos de luz del ciclo día-noche y con la lluvia.



LOS DAÑOS SÓLO SON VISUALES. El chasis se abolla, pero no afecta a la conducción, salvo que suframos un pinchazo en los neumáticos.

Compartiendo tropelías

El multijugador es una de las señas de identidad. Hay modos online, pero también piques offline, gracias al genial Autolog 2.0, que elabora rankings en tiempo real con los récords obtenidos en eventos, radares y saltos. Cada vez que pasamos por uno, vemos las marcas de los amigos que tienen el juego:



LAS CARRERAS ONLINE juntan a un total de ocho pilotos. También hay desafíos basados en derribar rivales, ejecutar saltos...



HAY 66 RADARES, 156 carteles que delimitan saltos y 135 puertas de seguridad, para picarse offline con los amigos.

PS VITA ha recibido también una excelente adaptación. El título es el mismo, aunque con un apartado técnico más ajustado (hay menos tráfico, el nivel de detalle es inferior y el multijugador sólo admite cuatro usuarios). A cambio, hay diez eventos exclusivos y cuesta 20 euros menos.





el vicio de que la IA haga "la goma". Vamos, que resulta imposible despegarse de ella.

El multijugador es vital, incluso cuando estamos jugando offline, ya que el Autolog 2.0 pone en común con nuestros amigos los récords logrados en cada evento. También hay una vertiente online más tradicional, con carreras clásicas y desafíos más curiosos, como pasar más veces que nadie por debajo de una tubería, para lo cual vale cualquier marrullería. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El multijugador,** tanto online como offline, con los récords de radares y saltos.
- **La ciudad de Fairhaven** es muy variada, y el control arcade es excelente.

Lo peor

- **El modo offline es corto** y la IA arrastra el famoso vicio de hacer 'la goma'.
- **Hay retardo en la carga** de texturas cuando se circula a gran velocidad.

Alternativas

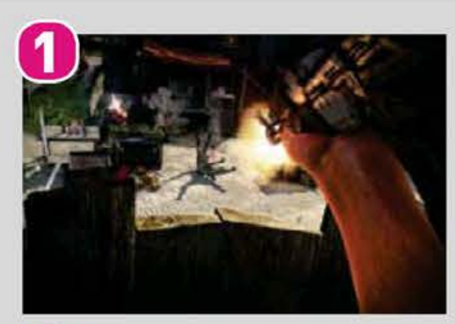
- **NFS Hot Pursuit** con sus carreras entre corredores ilegales y policías.
- **Dirt Showdown** tiene buenas carreras arcade con velocidad y destrucción.
- **Ridge Racer Unbounded** es similar, aunque muy inferior.

GRÁFICOS Gran ciclo día-noche y vehículos sólidos. Falla la carga de texturas.	88
SONIDO La radio de la policía está en español. La música rockera acompaña bien.	88
DURACIÓN El multijugador da para mucho; el modo Historia, no tanto.	89
DIVERSIÓN El control es estupendo. Las calles de Fairhaven son una delicia.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Criterion Games vuelve a demostrar su buen tino con la conducción arcade en un mundo abierto. Si es por la ciudad de Fairhaven, conducir a 300 km/h no sólo no es un delito, sino un homenaje al espectáculo de la velocidad.









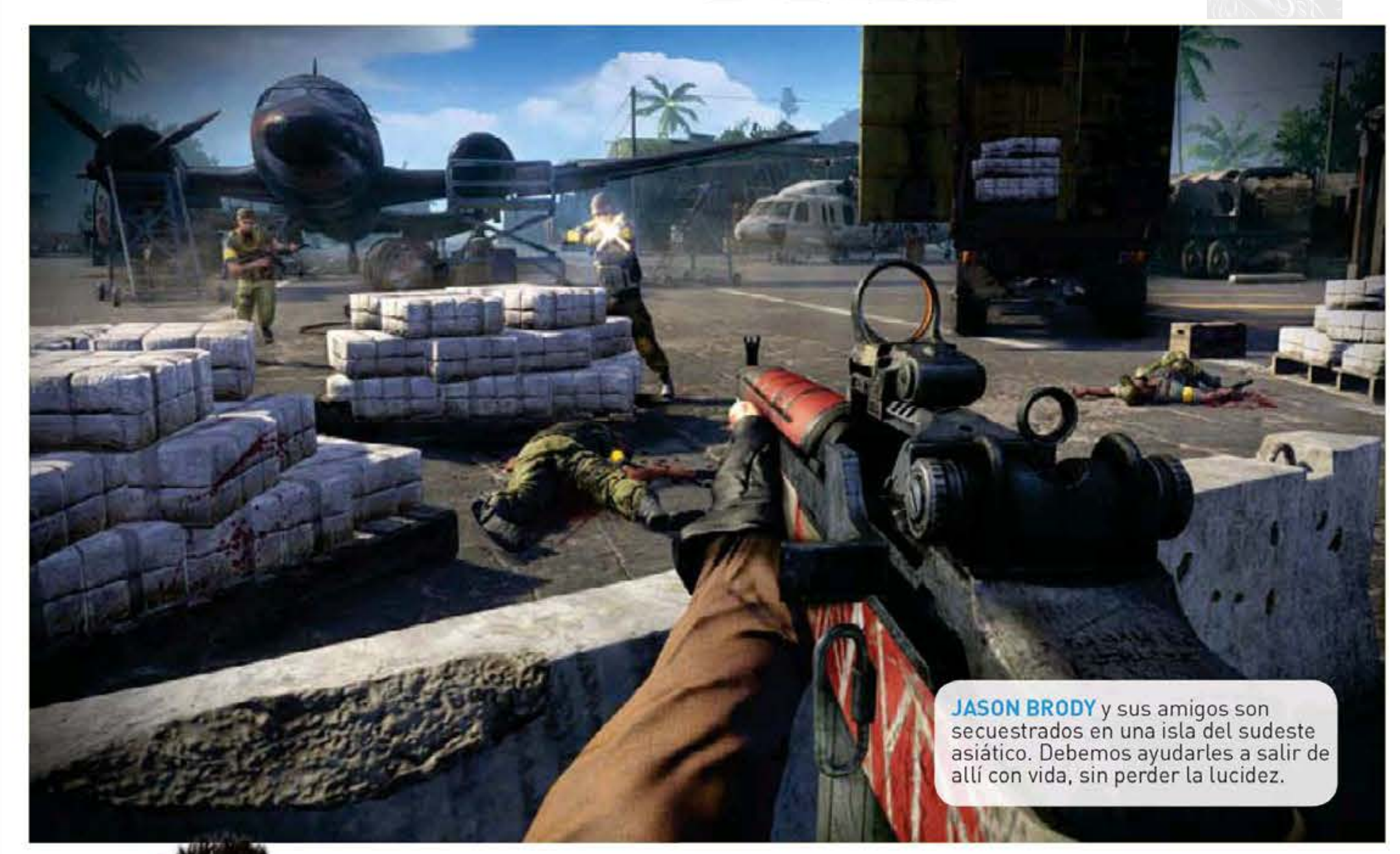
"SANDBOX" EN UN PARAÍSO

Rook Island, una isla del sudeste asiático, es el lugar donde se ambienta la combinación de géneros de *Far Cry 3*:

1. LOS DISPAROS en primera persona son el principal rasgo de la jugabilidad. Contamos con ocho categorías de armas, cuyo sistema de apuntado es semiautomático. Tampoco falta un buen cuchillo para abordar a los piratas a traición, por la espalda.

2. LA EXPLORACIÓN permite olvidarse del hilo principal del modo Historia y perderse por cualquier recoveco de Rook Island: playas, ríos, pueblos, montañas, templos, ruinas, cuevas, barcos en alta mar...

3. HAY DOCE VEHÍCULOS que permiten desplazarse por tierra (coche, quad, camioneta, buggy), mar (lancha, moto de agua) y aire (ala delta, paracaídas, traje aéreo). Su control es excelente y se les saca partido en muchas misiones.


JASON BRODY y sus amigos son secuestrados en una isla del sudeste asiático. Debemos ayudarles a salir de allí con vida, sin perder la lucidez.

En la jungla, la negra jungla

FAR CRY 3

Exploración, disparos, cacerías, vehículos... En el paraíso tropical de Rook Island se puede hacer de todo, pero a costa de perder la cordura.

Jason

El protagonista del juego es el típico personaje al que no vemos la cara en casi ningún momento, pero sí escuchamos su voz.

TRAS UNA LARGA TRAVESÍA, esta mezcla de "sandbox" y shooter suelta las amarras. Controlamos a Jason, un joven que es secuestrado junto a sus dos hermanos y cuatro amigos, en una isla del Pacífico. Jason logra escapar, a lo que sigue una interesante búsqueda de sus compañeros.

Las 38 misiones principales del modo Historia suponen unas diez horas de juego y son realmente variadas. Hay partes de sigilo, huidas de zonas que se derrumban o barcos que se hunden, incursiones en tumbas, pasajes de artillero a borde de vehículos... Tarda en arrancar, pero el argumento es notable, con un destacado papel de los carismáticos enemigos y dos finales diferentes, según la decisión que tomemos en cierto momento.

EL MULTIJUGADOR TIENE GRAN IMPORTANCIA, ya que hay un modo cooperativo para cuatro usuarios, protagonizado por varios personajes que han sido traicionados. Consta de seis capítulos, que dan para un par de horas de juego. Además, hay cuatro modos competitivos y editor de mapas.

La amplitud de Rook Island es uno de los puntos fuertes de *Far Cry 3*, unida a una considerable variedad de entornos. Los rostros de los personajes están muy detallados y ciertos efectos son muy llamativos, como la propagación progresiva de las llamas cuando se emplean armas de fuego. Aho-







NUESTROS ENEMIGOS son Hoyt, un traficante de drogas y esclavos, y Vaas, un pirata con muy malos modos.

LOS PERSONAJES SECUNDARIOS tienen un gran peso. Dennis Rogers guía a Jason en la senda del guerrero.



LA ACCIÓN se combina de maravilla con la infiltración. Podemos actuar por las bravas o con sigilo.

Hoy me voy de cacería

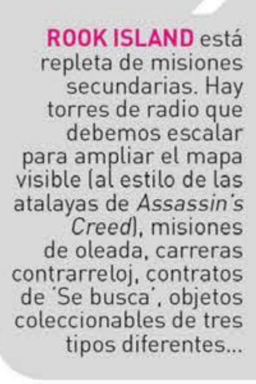
La fauna autóctona es un elemento más de la cuidada ambientación de *Far Cry 3*. A menudo nos asaltan tigres, guepardos, osos, perros rabiosos, tiburones... Muchas veces los vemos venir, sobre todo si van en manada; otras veces, sus sonidos nos alertan de su presencia; y otras, nos pillan desprevenidos:



EL COMPORTAMIENTO de los animales es muy fidedigno. Los débiles huyen al oír tiros, pero los fuertes se lanzan a lo bestia.



DESPELLEJAR a los animales permite obtener pieles con las que crear nuevo equipamiento: bolsas de munición, carteras...



ROOK ISLAND está repleta de misiones secundarias. Hay torres de radio que debemos escalar para ampliar el mapa visible (al estilo de las atalayas de *Assassin's Creed*), misiones de oleada, carreras contrarreloj, contratos de 'Se busca', objetos coleccionables de tres tipos diferentes...





ra bien, la versión para consolas cuenta con algunas taras en el apartado técnico. Hay mucho "popping", con elementos y texturas que surgen de la nada a cada paso, así como "clipping" (no es extraño lanzarse en parapente y atravesar ramas de árbol). Además, hay problemas de "framerate", con un "tearing" que hace que, frecuentemente, la imagen sufra pequeños escalonamientos que resultan molestos. Pese a eso, *Far Cry 3* es un juego sobresaliente. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Los vehículos,** que permiten recorrer Rook Island por tierra, por mar y por aire.

■ **La caza** de animales, como tigres, tiburones, perros, guepardos, osos, jabalíes...

Lo peor

■ **Los fallos gráficos** son ingentes: "popping", "clipping" y un "tearing" muy frecuente.

■ **El doblaje** de algunos personajes, que no resulta demasiado creíble.

Alternativas

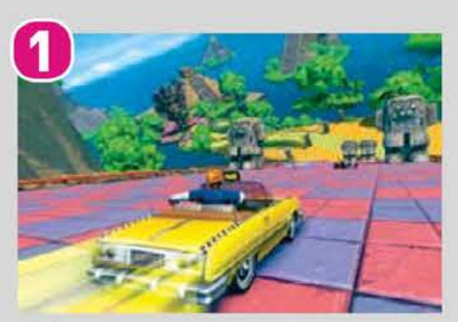
• **Red Dead Redemption** también usa disparos, exploración y caza.
• **Just Cause 2** es un "sandbox" de ambientación muy similar.
• **Borderlands 2** es un gran shooter en un mundo abierto.

■ **GRÁFICOS** Mapa gigante y variado, y buenos rostros, aunque hay bastantes fallos.	84
■ **SONIDO** Aceptable doblaje, ruidos de animales y algunas melodías de leyenda.	90
■ **DURACIÓN** La Historia dura 10 horas, y hay misiones secundarias y multijugador.	92
■ **DIVERSIÓN** El control es excelente, y Rook Island está llena de cosas que hacer.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

Valoración

Un mundo abierto lleno de posibilidades: disparos en primera persona, exploración, vehículos, cacerías, infiltración... El conjunto es fresco y muy completo, aunque los fallos gráficos le restan cierta brillantez.









TRIQUIÑUELAS Y VELOCIDAD

El juego es un homenaje a la historia de Sega. La saga *Sonic* es la protagonista, pero también hay referencias a otra decena de franquicias de grato recuerdo:

1. LA MEZCLA DE 'SPIN OFF' Y 'CROSSOVER' es una de las claves del juego. Ninguno de los personajes es famoso por sus juegos de carreras, pero casan de maravilla unidos bajo un mismo techo.

2. HAY 22 PERSONAJES, de sagas como *Sonic* (el propio erizo azul, Tails, Knuckles, Robotnik), *Jet Set Radio* (Beat, Gum) o *Golden Axe* (Gilius). Hay incluso cameos de 'forasteros' como Ralph (de la próxima película de Disney) y la piloto real Danica Patrick.

3. LOS 20 CIRCUITOS son adaptaciones de escenarios de juegos de Sega, con un toque retro en su aspecto visual y en su música. Se combinan zonas terrestres, aéreas y marítimas, que varían de una vuelta a otra.



LOS DERRAPES Y LAS ACROBACIAS, que permiten cargar turbos, son elementos esenciales de la jugabilidad de estas alocadas carreras.

Nostálgica lluvia de estrellas

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Las leyendas de Sega se suben a sus vehículos convertibles dispuestos a surcar tierra, mar y aire en apasionantes carreras.

VELOCIDAD Y OBJETOS DE ATAQUE se dan la mano en este homenaje retro a la historia de Sega. El juego bebe de la fuente lógica de *Mario Kart*, pero lo hace con su propia idiosincrasia.

La dinámica de las carreras y el control son una delicia. Cada vehículo tiene tres variantes (coche, barco y avión), que cambian conforme a los circuitos y que afectan a su manejo. Los derrapes tienen un peso crucial en la jugabilidad, pues permiten tomar las curvas más rápido y, a la vez, cargar hasta tres niveles de turbo. Del mismo modo, las acrobacias en el aire o al acometer saltos también cumplen un papel protagonista.

LOS MODOS DE JUEGO SON VARIADOS. Por un lado, contamos con Gran Premio, que consta de campeonatos de cuatro carreras, y con Crono, donde competir por mejorar nuestros tiempos. Por otro lado, está Tour Mundial, donde hay que desbloquear eventos y personajes progresivamente. A eso, hay que agregar el multijugador, tanto online como local.

El juego es un homenaje sin igual a Sega, con pilotos y circuitos inspira-



Sonic

La mascota de Sega tiene ya 21 años a sus espaldas, pero no le impiden seguir siendo el erizo más rápido del universo. La nostalgia se sube al carro.





LA PANTALLA PARTIDA, hasta para cuatro usuarios, es compatible con prácticamente todos los eventos del juego.



CADA PERSONAJE tiene unas características determinadas, aunque se puede modificar su equilibrio subimos de nivel.



LAS ARMAS son una decena: drones, turbopropulsores, bolas de hielo, fuegos artificiales, abejas...

Competiciones a tutiplén

El modo Tour Mundial, que es el corazón del juego, consta de 60 eventos, con cuatro niveles de dificultad posibles. Hay una decena de modalidades de competición. No faltan las carreras al uso, contra nueve pilotos, sin objetos o en eliminatorias de uno contra uno, pero hay mucho más de lo que disfrutar:



LUCHAS CON EL CRONO. Hay eventos en los que competimos contra el tiempo, a base de derrapes, turbos, 'checkpoints'...



BATALLA. Aquí, el objetivo no es correr, sino derribar a los rivales y sobrevivir. Hay persecuciones a misilazos contra tanques.

LAS CARRERAS combinan partes por tierra, por mar y por aire, en circuitos que incluso varían entre vuelta y vuelta. Los vehículos son híbridos, con tres diseños diferentes por cabeza, según estemos en el suelo, el agua o el cielo, lo que da cuenta del mimo que se les ha conferido.





dos en mitos como *Golden Axe, Shinobi, Jet Set Radio* o *After Burner,* aunque hay importantes ausencias, como *Shenmue, Streets of Rage* o *Phantasy Star Online.*

El apartado gráfico es muy pintoresco, gracias al colorido y a la solidez con que se ha recuperado la iconografía retro. Los escenarios cambiantes o el efecto "blur" lucen bien, con una gran sensación de velocidad, aunque hay que lamentar algunas ralentizaciones y bordes dentados.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control,** con gran peso de los derrapes, así como la unión de tierra, mar y aire.
- **El homenaje retro,** con referencias a Dreamcast, Mega Drive, Saturn y recreativas.

Lo peor

- **Se echan de menos algunas sagas,** como *Shenmue* y *Streets of Rage.*
- **Las voces de los personajes** están en inglés, en contraste con el narrador.

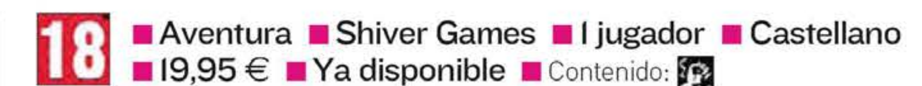
Alternativas

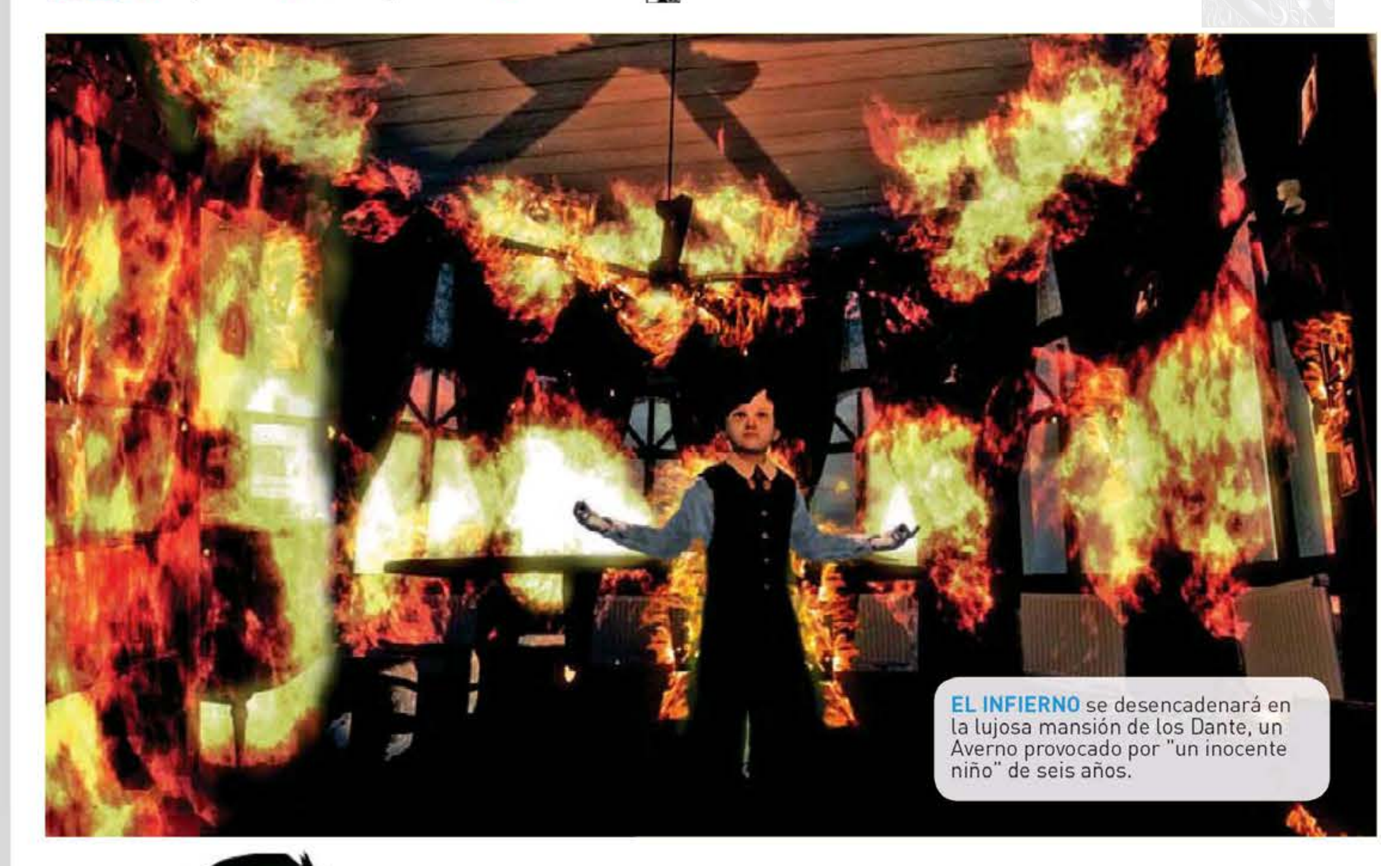
- **LittleBigPlanet Karting**, en PS3, aunque está a un nivel inferior.
- **F1 Race Stars**, para los muy entusiastas de la Fórmula 1.
- **Need for Speed Hot Pursuit** también mezcla velocidad y armamento.

GRÁFICOS Tono retro, karts variados, buen efecto "blur". Hay alguna ralentización.	80
SONIDO Melodías nostálgicas, con un narrador en español. Personajes en inglés.	80
DURACIÓN 60 desafíos, 10 copas y multi, con gran peso de la pantalla partida.	87
DIVERSIÓN El control y las carreras por tierra, mar y aire son una delicia.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Un excelente título de karts, que logra ponerse al rebufo de *Mario Kart*, y un homenaje repleto de nostalgia. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión, aunque se echan en falta ciertas sagas de renombre.





EL INFIERNO se desencadenará en la lujosa mansión de los Dante, un Averno provocado por "un inocente niño" de seis años.

La oveja negra de la familia

LUCIUS

Ser el malo, en ocasiones, también mola, y cuando el villano es un niño de seis años e hijo de Lucifer, ni la Iglesia podrá pararnos.

EL DEMONIO ESTÁ EN CASA, porque en esta aventura encarnamos al pequeño Lucius, el hijo de Lucifer... ¿os suena? Exactamente, el juego bien podría ser una adaptación de la película La Profecía (1976), y nos invita a seguir los diabólicos y sangrientos encargos que nos va haciendo nuestro "papaíto".

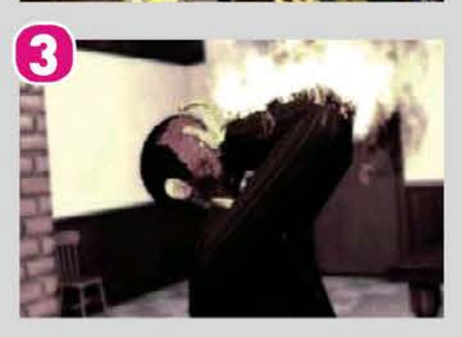
Como hijos del Príncipe de las Tinieblas, gozamos de varios poderes infernales para acabar con nuestras víctimas, los cuales iremos consiguiendo a lo largo del juego: telequinesis, control mental, amnesia, y piroquinesis. Con cada asesinato aumentará nuestro poder demoníaco, pero deberemos tener mucho cuidado de no arrimarnos a un crucifijo, pues nos debilitará. Por suerte, su efecto no será tan potente como para evitar que le demos la vuelta y anular sus efectos sobre nosotros. ¡Así es como trabaja el hijo de Lucifer!

EL PRINCIPAL PUNTO FUERTE DE LUCIUS son (tapaos los oídos) los asesinatos: a cada cual más salvaje, sangriento y despiadado, aunque a la hora de la verdad echemos mucho en falta la libertad de acción, de decisión para escoger nuestras víctimas y la forma en que acabar con ellas.

Aunque seamos el hijo de Lucifer, habrá que tener mucho cuidado cuando llevemos a cabo







NACIDO PARA MATAR

Los poderes de los que hace gala Lucius en esta aventura son dignos de cualquier súper villano de cómic:

1. ENCONTRAR A NUESTRA VÍCTIMA es lo primero que debemos hacer para empezar a sembrar el caos en la mansión de nuestra familia. Aunque sea un escenario cerrado, a veces tendremos que ojear el mapa para saber dónde nos encontramos.

2. INSPECCIONAR EL ENTORNO es esencial para no dejar pistas que nos incriminen, pues el inspector McGuffin no cejará en su empeño por dar con el autor de los crímenes.

3. LOS PODERES de Lucius nos ayudarán en las tareas más complejas, aunque tendremos que utilizarlos con cuidado para que nadie se percate de nuestra infernal naturaleza. Al fin y al cabo nadie dijo que ser el hijo de Lucifer fuera fácil.





Lucius

El hijo de Lucifer, parece todo un "angelito" pero el día de su sexto cumpleaños, desatará el infierno en la Tierra.





EL INSPECTOR MCGUFFIN será una de nuestras principales preocupaciones en su incesante investigación.



LAS FAMILIAS MÁS FELICES también pueden guardar oscuros y tenebrosos secretos.



LAS BRUTALES MUERTES convierten a Lucius en un juego no apto para todos los públicos.

Tareas de hijo modelo

Entre muerte y muerte también habrá que hacer el papel de "niño bueno" para que nadie sospeche del pequeño de la casa. Nuestros "padres" nos encargarán diferentes tareas que, de manera opcional, deberemos llevar a cabo para conseguir varios regalos que nos ayudarán en el juego.



CEPILLARNOS LOS DIENTES antes de ir a la cama, un trabajo sencillito para el mismísimo hijo de Lucifer, ¿verdad?



LA AGENDA será el primer regalo que nos hará nuestro verdadero padre. En ella descubriremos algunas pistas.

LOS CRUCIFIJOS nos harán un flaco favor debilitándonos al estar cerca, ¡y la mansión está llena de ellos! Por suerte, Lucifer nos visitará de vez en cuando para darnos algún que otro consejo y apoyo moral. Al fin y al cabo es nuestro padre, y un buen hijo hace lo que dicen sus progenitores.





nuestras brutales y demoníacas "travesuras", pues si alguien nos pilla merodeando donde no deberíamos estar o haciendo algo extraño, perderemos la partida.

El planteamiento es, sin dudas, original y con mucho potencial, pero por desgracia no se le ha sabido exprimir todo el jugo que lleva dentro. Aun así, FX Interactive ha hecho un gran trabajo con el doblaje, lo más destacable de un apartado técnico que se ha quedado algo "viejuno". HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Un juego maduro,** lleno de brutales asesinatos.
- **Un planteamiento original,** encarnando por una vez al malo de la película..

Lo peor

- **Falta de libertad,** nos encontramos ante un juego muy lineal y repetitivo.
- **Técnicamente simple,** con una banda sonora sosa y controles pobres.

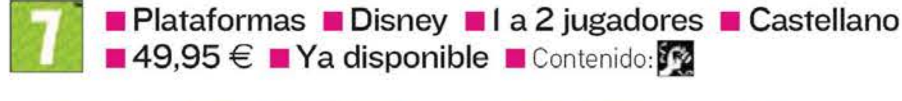
Alternativas

- **Overlord,** aunque salió hace ya algún tiempo, también nos permite encarnar al malo y con mejores resultados.
- **Bully,** el niño malo del colegio, con una libertad extraordinaria comparada con este *Lucius.*

GRÁFICOS Buena ambientación y entornos detallados, pero anticuados.	81
SONIDO Voces perfectamente dobladas al castellano. Música algo repetitiva.	85
DURACIÓN El juego se hace demasiado corto por su sencillez y facilidad.	77
DIVERSIÓN El planteamiento resulta muy atractivo, pero puede llegar a cansar.	84
PUNTUACIÓN FINAL	**84**

Valoración

Lucius nos ha dejado un sabor de boca agridulce. Por una parte nos encanta su originalidad, pero cae por su propio peso en el resto de apartados. Nos ha dejado la impresión de tener potencial para haber sido mucho más grande.





EL PÁRAMO NECESITA NUESTRA AYUDA una vez más. El Doctor Loco dice ser un aliado, aunque id cogiendo el pincel mágico por si acaso.

Los amigos golpean dos veces

EPIC MICKEY 2 EL RETORNO DE DOS HÉROES

Mickey ya no pinta nada él solo para salvar el Páramo. Ahora necesita que Oswald le eche un cable, digo un voltio.

■ **OSWALD, EL CONEJO DE LA SUERTE,** se estrena como personaje jugable y con voz por primera vez en un juego. Los dibus olvidados necesitan algo más que un poco de pintura mágica esta vez, así que Oswald, en las manos de un segundo jugador o de la CPU se une para aportar su granito de arena.

El Doctor Loco reaparece para proclamar que ha cambiado de vida y quiere ayudar a Oswald y Mickey con los terremotos que están devastando el Páramo. Nuestros héroes aceptan su ayuda con algo de recelo, y se embarcan en un viaje para reparar los daños provocados. Otra de las novedades es su componente musical, con bastantes canciones al estilo de las películas Disney. Además, por fin se han incluido voces durante el juego en sí, haciendo la experiencia mucho más entretenida.

→ EL JUEGO COOPERATIVO ES EL PILAR que sustenta esta nueva entrega. Mickey tiene las mismas habilidades que en el original, como el pincel mágico que hace aparecer o desaparecer partes del escenario, el salto doble y, como novedad, hacer levitar objetos para resolver puzles. La ayuda de Oswald es indispensable, ya sea usando un mando a distancia que le permite activar artefactos eléctricos o atacar, como planeando







RATÓN-CONEJO CONEJO-RATÓN

La colaboración entre Mickey y Oswald es constante a lo largo de toda la aventura y es indispensable para avanzar:

1. OSWALD lleva un mando a distancia, regalado por el Doctor Loco, que le permite interactuar con dispositivos electrónicos, como puertas, enemigos mecánicos y demás. Incluso le sirve para recibir las instrucciones del cantarín científico.

2. LOS SENCILLOS PUZLES también requieren del trabajo en equipo. Algunos son más elaborados, pero la mayoría son interruptores dobles, como esta puerta de Blancanieves en la que al activar ambas palancas los enamorados se besan. Puro Disney.

3. LA COOPERACIÓN no se limita a puzles y combates, también es vital durante los momentos de exploración y plataformeo. Podemos hacer que Oswald planee con sus orejas y colgarnos de sus piernas para cruzar .



Dúo de héroes

Mickey y Oswald son los dos valerosos protagonistas de esta entrega. El Páramo sufre unos terribles terremotos que deben detener colaborando.





LA AVENTURA ES COMPLETA, pese a los fallos técnicos y de control. Hay tareas secundarias, coleccionables, tiendas...



LOS ESCENARIOS están bien diseñados, aunque solo podemos crear o destruir determinadas superficies.



EL DÚO DE HÉROES se complementa a la perfección, ya que cada uno tiene distintas habilidades.

Música para amansar dibus

Uno de los rasgos que caracteriza esta segunda parte, al margen del juego cooperativo, es el tono musical que nos acompaña en la aventura. El Doctor Loco quiere convencernos, mediante pegadizas canciones, de que los malos sí cantan no son tan malos. Con nuestros héroes parece que ha funcionado:



EL DOCTOR LOCO es el cantante principal del juego. El estilo de las canciones y su calidad están a la altura de las pelis Disney.



LAS VOCES por fin llegan a la saga, y por primera vez en cualquier medio, a Oswald. Y además, en castellano.



LAS FASES 2D CLÁSICAS, basadas en los geniales cortos "viejunos" de Disney, vuelven a ser uno de los aciertos de *Epic Mickey*, aunque el control falla más de lo debido. Esta imprecisión unida a la exigencia que requieren algunos saltos y enemigos, puede frustrarnos.





con sus orejas o lanzando su pierna contra los enemigos.

Pese a las bondades, no todo es felicidad para el dúo de héroes: la cámara ha mejorado, pero el control es impreciso. Las zonas que podemos disolver o materializar no son tan numerosas como nos gustaría y el apartado gráfico es muy pobre, aunque eso no impide que sea una aventura completa con cierta libertad, toma de decisiones, fases 2D y coleccionables y secretos a porrillo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La banda sonora,** temas cantados incluidos, es genial. Y con voces en castellano.
- **La ambientación Disney** de la que disfrutamos a lo largo de toda la aventura.

Lo peor

- **El control,** ni siquiera usando PS Move, resulta preciso. Imperdonable.
- **El pincel mágico** es interesante, pero está muy poco explotado, otra vez.

Alternativas

- **Little Big Planet 2,** para PS3, tiene mejores momentos plataformeros y ofrece creación de escenarios.
- **Sonic Generations** no es la bomba en el género, pero está por encima de *Epic Mickey 2.*

GRÁFICOS El diseño no está mal, pero el motor es el de Wii con un lavado de cara.	70
SONIDO La banda sonora y las canciones son geniales y por fin hay voces.	92
DURACIÓN Resulta facilón, pero hay misiones secundarias y coleccionables.	80
DIVERSIÓN El control no nos deja disfrutar de un juego con buenas ideas.	78
PUNTUACIÓN FINAL	**79**

Valoración

Como su predecesor, *Epic Mickey 2* cuenta con buenas ideas jugables, aunque la poca libertad para pintar y disolver donde queramos y un control muy mejorable terminan por dar al traste con una aventura con mucho potencial.

Por Daniel Quesada


12 ■ Lucha ■ Sony ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano
■ 59,95 € (PS3) /39,95 € (Vita) ■ Ya disponible ■ Contenido:





YO QUIERO UN HÉROE

El camino hacia la gloria no es sencillo, especialmente cuando hay rivales tan frenéticos como estos. Aquí va un repaso rápido a nuestros objetivos.

1. SUBIR DE NIVEL: Nuestra barra de energía sirve para poder ejecutar ataques "eliminatorios" como el de la imagen. Hay hasta nivel 3 y, cuanto más alto sea el nivel, más posibilidades tenemos de acertar. El que más ataques eliminatorios conecte, gana.

2. EN EL MODO ARCADE, cada personaje tiene una historia contada mediante intros y finales con imágenes fijas y voces en off. Cada modo Arcade consta de ocho combates. El penúltimo es contra un enemigo especial (con escena de vídeo) y el último es contra el jefe.

3. CON LOS "PUNTOS DE EXPERIENCIA" acumulados en el modo Arcade y el resto de combates podemos comprar ciertos elementos de personalización algo anecdóticos, como un traje y poses nuevas para los personajes, fondos para nuestra "tarjeta de presentación" online.



LOS ATAQUES MÁS DISPARATADOS y espectaculares de los héroes Sony se reúnen aquí. Mirad el robot de Sweet Tooth...




LOS RETOS no solo están en los personajes. Los escenarios (izq.) tienen trampas como rayos o flechas ardientes. Al final del modo Arcade (derecha) aguarda el jefe Polygon Man.

Abre tu mente al poder... de los "mecos"

PS ALL-STARS BATTLE ROYALE

Los personajes más icónicos del universo PlayStation se enzarzan en un duelo sin cuartel. ¿Podrá Parappa con Kratos?

■ **VEINTE HÉROES** tan conocidos como Nathan Drake, Kratos o Sly Cooper participan en este título al más puro estilo *Super Smash Bros*: combates "locos" de hasta cuatro personajes, en los que importa el número de "eliminaciones" de los rivales que consigamos. Estas eliminaciones se consiguen a base de encajar unos ataques especiales en el rival. ¿Cómo se ejecutan esos ataques? Primero hemos de dar golpes normales para rellenar una barra de energía. Cuando esta llega al nivel 1, podemos lanzar el ataque que elimine al rival. Podemos llegar hasta el nivel 3, que es mucho más efectivo.

➔ LOS MODOS DE JUEGO permiten entrar en un modo Arcade, superar pequeños retos (repetitivos y sin sustancia) o entrenar. La gracia está en el multijugador, que permite montar partidas locales, a través de Internet o por crossplay entre PS3 y Vita (si compráis el juego en PS3, se incluye un código para descargarlo en Vita). Todo esto se agradece, pero el título se queda justito en cuando a modos de juego o número de luchadores, especialmente si lo comparamos con los *Smash Bros* o el reciente *Street Fighter x Tekken*. Eso sí, ver a tantos héroes en acción con músicas como la de *Uncharted* de fondo tiene su gracia. HC

NUESTRO VEREDICTO

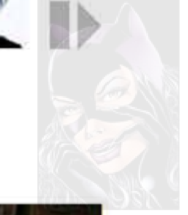
GRÁFICOS	85
SONIDO	86
DURACIÓN	71
DIVERSIÓN	72

Valoración En sesiones cortas con los amigos es entretenido, pero le falta más variedad de retos y personajes. Sí, están los DLC, pero hay que pagarlos.

PUNTUACIÓN FINAL 73

Por David Martínez





18 ■ Activision ■ Shoot'em up ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano
■ 44,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







MULTIJUGADOR DE BATALLA

El modo online para ocho jugadores es el principal atractivo de esta versión portátil, aunque requiere bastante práctica hasta que nos hacemos con el control.

1. LOS ENFRENTAMIENTOS FRENÉTICOS, el sistema de rangos y niveles, las clases y los emblemas sí que conservan el estilo de los *Call of Duty* clásicos.

2. CUCHILLOS Y GRANADAS se utilizan a través de la pantalla táctil. Es poco preciso. El panel trasero sirve para que el francotirador aguante la respiración.

3. LOS ESCENARIOS están basados en lugares que ya conocíamos de *Call of Duty Black Ops*, aunque bastante recortados, con un diseño circular no demasiado afortunado.



LA GUERRA FRÍA es el telón de fondo de este "shooter" a medio camino entre los dos *Black Ops*.







LOS ASPECTOS TÉCNICOS alternan buenos modelos y efectos de luz con una IA cargada de errores, que estropea el cortísimo modo campaña.

Operaciones encubiertas fallidas

CALL OF DUTY BLACK OPS DECLASSIFIED

Mientras la versión de sobremesa rompe records de ventas y jugadores online, en PS Vita la guerra está perdida.

■ **EL DISEÑO DE PS VITA** parecía perfecto para un "shooter". Nihilistic tuvo la oportunidad de convertir *Resistance* a este formato, y ahora ha tratado de versionar la serie de más éxito de la generación... sin conseguirlo.

En primer lugar, el modo campaña se ha diseccionado en diez niveles, ambientados en distintas localizaciones claves de la Guerra Fría, como Vietnam, Nicaragua o Europa del Este. Sin embargo, cada uno de estos escenarios dura unos bochornosos cinco minutos. La mecánica de juego conserva tiroteos ágiles, entradas a cámara lenta y zonas de francotirador, pero se vuelve repetitiva por culpa de unos enemigos muy poco inteligentes.

→ **EL MULTIJUGADOR** cuenta con cinco modos clásicos, incluyendo Baja Confirmada, para 8 jugadores. Los mapas están basados en localizaciones del primer *Black Ops*, pero están recortados drásticamente, y tienen un diseño circular que convierte cada combate en un correcalles.

Se agradece que *Declassified* conserve el sistema de rangos y clases, y muestre una conexión sólida, pero el control estropea estas partidas. La culpa es de la sensibilidad de los sticks mal ajustada, fallos en la ayuda de puntería y los controles táctiles. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	78
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	45
■ DIVERSIÓN	40

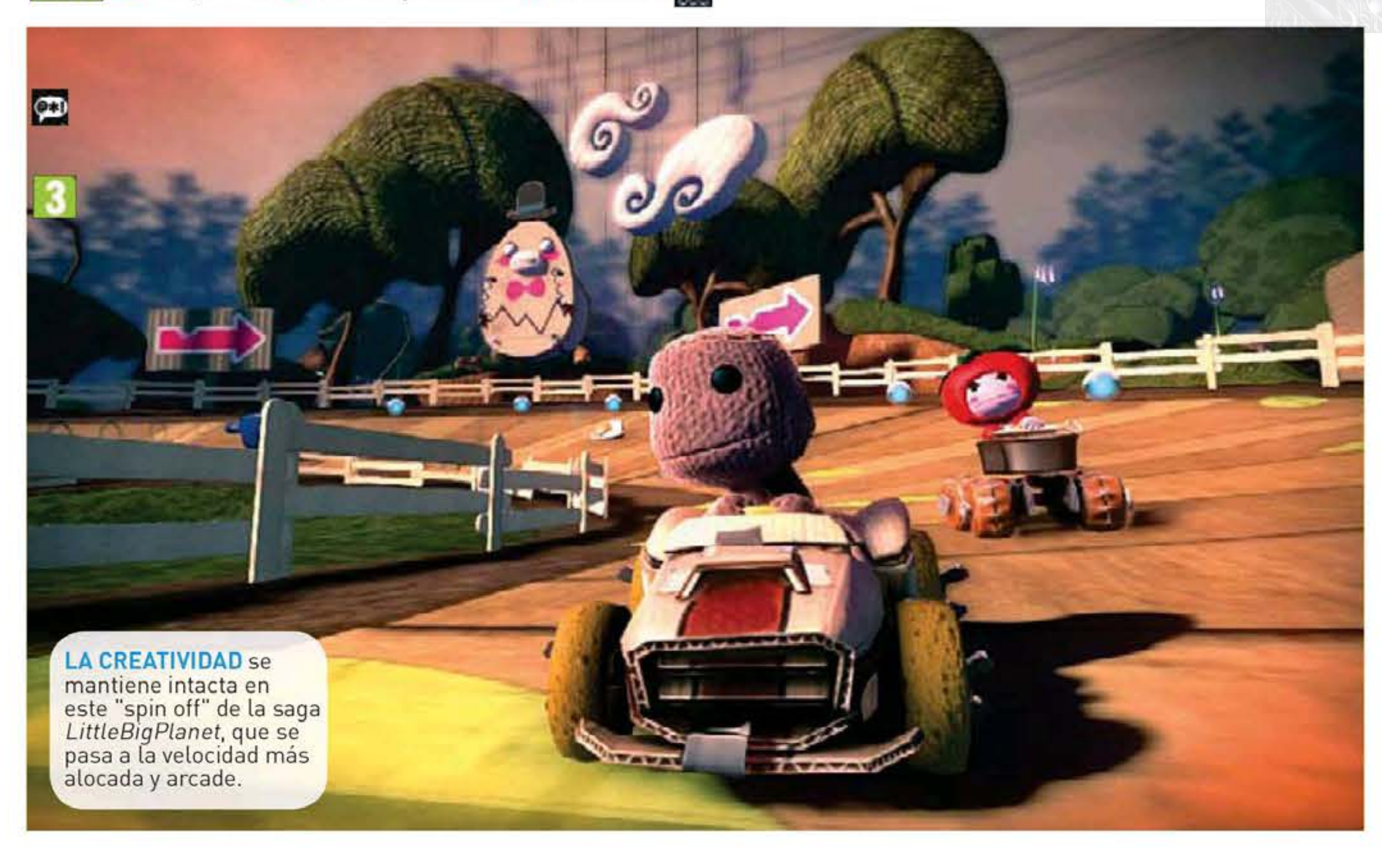
Valoración Corto, incómodo y repleto de fallos técnicos, *Black Ops Declassifited* fracasa tratando de replicar la experiencia de sobremesa.

PUNTUACIÓN FINAL 45

Por Rafael Aznar



7 ■ Velocidad ■ Sony ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano
■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA CREATIVIDAD se mantiene intacta en este "spin off" de la saga *LittleBigPlanet*, que se pasa a la velocidad más alocada y arcade.







PERSONALIZA TUS CARRERAS

Igual que en los *LittleBigPlanet* de plataformas, las opciones de edición son la piedra angular. Las creaciones se pueden compartir con el resto de la comunidad:

1. EL EDITOR DE CIRCUITOS es muy profundo. Podemos cambiar el trazado, la pendiente, el material del suelo, el paisaje de fondo, decorar el recorrido con pegatinas... Es, sin duda, lo mejor del juego. Los elementos se desbloquean recogiéndolos en el modo Historia, por cuyos circuitos aparecen dispersos en forma de premios.

2. LOS KARTS Y EL ASPECTO DE SACKBOY se pueden modificar ampliamente. Para los vehículos, se pueden cambiar la carrocería, las suspensiones, las ruedas, el asiento o el volante, aunque el rendimiento no varía.

3. LA VARIEDAD DE LOS EVENTOS es considerable: carreras al uso, contrarreloj, niveles de batalla en escenarios cerrados, algún jefe final e incluso eventos especiales, entre los cuales hay algunos con desarrollo plataformero en 2D.





EL MODO HISTORIA consta de 71 eventos, que enfrentan a Sackboy con los Acaparadores, unos muñecos con malas intenciones. Hay récords para picarse online.

Los muñecos aceleran a todo trapo

LITTLE BIG PLANET KARTING

Sackboy cambia las plataformas en 2D por el pilotaje de karts conducido por el estudio que firmó ModNation Racers.

■ **EL SIMPÁTICO SACKBOY** debe salvar el Cielo de las Imágenes de las garras de los Acaparadores, disputando carreras a lo largo de siete mundos artesanos. El hilo principal del modo Historia dura unas cuatro horas, una cantidad exigua, aunque puede durar el doble o más si queremos completar todos los eventos y desbloquear todas las herramientas para los editores. El control, que es compatible con el PS Move Racing Wheel, es muy sencillo: podemos hacer derrapes para acumular turbos, dar guantazos, molestar e incluso usar un gancho para salvar precipicios y tomar atajos.

→ EL SISTEMA DE ARMAS está bastante equilibrado, ya que además de atacar, podemos defendernos. Pese a ello, el juego adolece de sensación de velocidad y el sistema de reapariciones tras ser derribados puede resultar injusto: por ejemplo, si nos descalabran justo antes de un precipicio, aparecemos automáticamente al otro lado, mientras los rivales tienen que acometer el salto.

Eso fallos se ven compensados por las posibilidades de personalización, en la línea de la franquicia. Así, podemos diseñar circuitos (o descargarnos los creados por otros usuarios), karts y personajes con gran libertad.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	70
SONIDO	70
DURACIÓN	76
DIVERSIÓN	80

Valoración Continuista respecto a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta.

PUNTUACIÓN FINAL 76

Mario Wins

7 ■ Party Game ■ Nintendo ■ 1 a 5 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Reinventando los videojuegos

NINTENDO LAND

Nintendo se homenajea a sí misma y a las mecánicas de videojuego más clásicas en un título que, al mismo tiempo, resulta divertido, sorprendente e innovador. La clave está en el mando con pantalla táctil de cierta nueva consola...

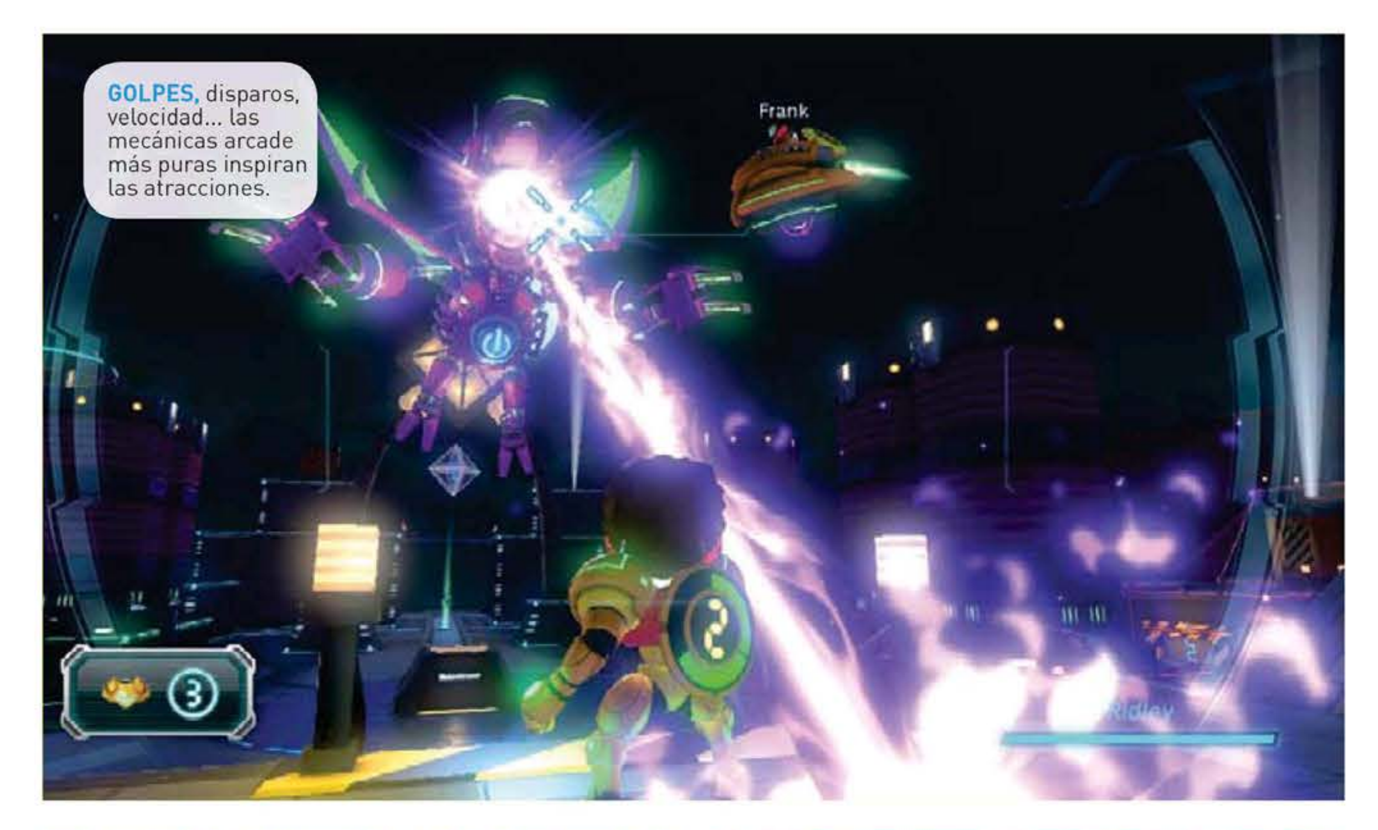

1

■ **EL GRUPO 2 DE DESARROLLO** de Nintendo EAD ha asumido una gran responsabilidad: crear el juego con el que Wii U se presenta al mundo (no en vano va incluido en el pack Premium de la consola). Pero esto no es algo nuevo para ellos: estamos hablando de los chicos que crearon *Wii Sports*, el título que mostró el potencial del mando de Wii y uno de los videojuegos más jugados de la historia. Ahora, para repetir éxito, han buceado en el legado de Nintendo y creado un parque temático con 12 atracciones jugables basadas en todas las grandes franquicias de la saga (y en un par más pequeñas).

Un popurrí de géneros que recupera las mecánicas de videojuego más sencillas y clásicas, y las renueva gracias al Wii U Gamepad, a su pantalla táctil, su giroscopio y también a sus controles clásicos. Porque *Nintendo Land* exprime con sabiduría e imaginación las nuevas opciones jugables que ofrece el mando.

➔ **PRIMERA SORPRESA:** 6 de las atracciones de Nintendo Land son para un solo jugador. Pero, ¿esto no era un Party Game? Solo al 50%, porque aquí hay mucho contenido para jugar en solitario: desde el brillantísimo *Balloon Trip Breeze*, que con un magnífico control táctil nos reta a volar y recoger globos en escenarios 2D, a la dificilísima *Pista de Obstáculos de Donkey Kong*, pasando por el innovador y genial *Yoshi´s Fruit Cart*, en el que cada pantalla es un puzle cada vez más complicado. Esta variedad también tiene un precio, y es que no todas las atracciones rayan a la misma altura: la de F-Zero es corta y poco original, mientras que *el Castillo Ninja de Takamaru* es un juego





GOLPES, disparos, velocidad... las mecánicas arcade más puras inspiran las atracciones.



EN LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR siempre usamos el Wii U Gamepad y mandos de Wii... concretamente, Wii Plus.



SEIS DE LAS ATRACCIONES son para un solo jugador, y algunas, como la de Balloon Trip, auténticos juegazos.

Tren del Paseo: un Party Game

Si coges el tren que pasa por la Plaza de Nintendo Land, accederás a un modo Party Game con todas las de la ley: primero eliges el número de jugadores (de 1 a 5) la duración de la partida (15 minutos, media hora o 1 hora) y después juegas en una serie de atracciones en las que vas acumulando puntuación.

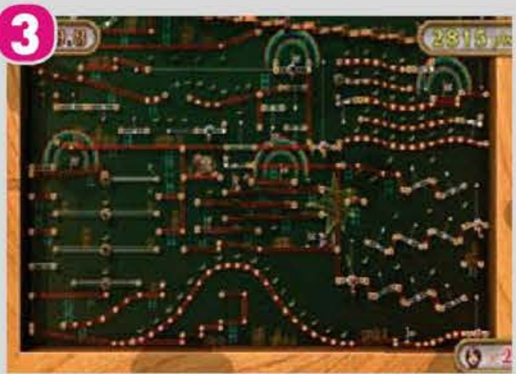


EN ESTE MODO las atracciones se seleccionan automáticamente, y tras jugar a cada una se nos otorga una puntuación.



LAS ATRACCIONES para un jugador también aparecen en el Tren del Paseo. Los participantes las juegan alternativamente.





WII U GAMEPAD

Es la herramienta que Nintendo ha creado para que géneros clásicos sepan a nuevo.

1. JUEGO ASIMÉTRICO: En la tele y en la pantalla del mando vemos cosas distintas y jugamos de manera diferente.
2. PANTALLA TÁCTIL para controlar con enorme precisión atracciones como Balloon Trip o Yoshi´s Fruit Cart.
2. GIROSCOPIO, cámara, micrófono... se usan en diferentes pruebas.

de puntería muy divertido... pero se acaba en un suspiro. No obstante, siempre podemos rejugarlas para mejorar nuestra puntuación, y es que otro elemento clave de *Nintendo Land* es la dificultad y el nivel de reto, tan altos como en todo buen arcade.

→ **LOS SEIS JUEGOS MULTIJUGADOR**, por su parte, ofrecen modos tanto cooperativos como competitivos. Aquí entra en acción el juego asimétrico: es decir, el jugador que maneja el Wii U Gamepad tiene objetivos, perspectivas de la acción y formas de control diferentes al resto de los jugadores, que usan nunchuck y mando Wii Plus de los de "toda la vida". Siempre jugamos en modo local para hasta 5 jugadores y, aunque si existiera el online no habría sobrado, esta claro que el multijugador de *Nintendo Land* está pensado pa- ▶▶



Mii U

LAS ATRACCIONES están ambientadas en sagas de Nintendo, pero no jugamos con su protas, sino con Mii disfrazados como ellos. Vamos, que el protagonista eres tú.



EN LA PLAZA de *Nintendo Land* están las entradas a las 12 atracciones... además de los Mii de tus amigos.



TUS COLEGAS te dejarán mensajes y podrás comparar tus récords en las atracciones con ellos.



LA VARIEDAD DE GÉNEROS es enorme y todas las atracciones son estilo arcade y premian la habilidad.



ALGUNAS ATRACCIONES, como el castillo ninja de Takamaru, aumentan su díficultad si jugamos bien.

SÍ, EL MULTI ES SUPREMO, PERO EL JUEGO TAMBIÉN MOLA EN SOLITARIO



HAY SECRETOS OCULTOS. Apuntad a la TV con un mando de Wii en esta atracción...

Descubre las 12



ACUMULA CARAMELOS en la tele, o juega en el Wii U Gamepad para atrapar a los ladrones... manejando a dos guardias, uno con cada stick. Ser guardia es más divertido.



EL PILLA-PILLA más sencillo y también el mejor. Hay que agarrar al Mii que juega en el Gamepad, y que controla la posición de los otros en un mapa del nivel.



FRENÉTICO JUEGO de puntería para un sólo jugador en el que apuntamos a la TV con el Wii U Gamepad y disparamos shurikens deslizando el dedo sobre la táctil. Es divertido y retador, pero también muy corto.



Sagas

El amor a las sagas de Nintendo se refleja en cómo su universo se ha recreado en cada atracción, incluyendo las melodías clásicas.

ra que compartamos risas en un mismo salón. Y, desde luego, lo consigue. Hay tres atracciones "pilla-pilla", las de *Luigi*, *Mario* y *Animal Crossing*, en las que jugamos al gato y al ratón con diferentes reglas y que, gracias a las virtudes del juego asimétrico, resultan la experiencia "party game" más divertida, original y revolucionaria... desde *Wii Sports*. *Metroid* sirve de inspiración a un "shooter" cooperativo o competitivo de control excelente y enorme capacidad de divertir, y *Pikmin* a un "beat´em Up" sencillo pero entretenido. Curiosamente, el multijugador que menos nos ha convencido es el de *Zelda*, con buen control pero un poco soso, porque los personajes se mueven sobre raíles.

NINTENDO LAND, además, va más allá de sus 12 atracciones. La Plaza donde está la entrada a cada minijuego está poblada por los Mii de nuestros amigos,

atracciones de Nintendo Land

LA MEJOR ATRACCIÓN para un solo jugador. Deslizando el stylus sobre la pantalla táctil creamos ráfagas de aire para dirigir a nuestro Mii, que debe recoger todos los globos que pueda. El control es perfecto y el buen diseño de niveles nos da muchas formas de mejorar puntuación.



UNA CONTRARRELOJ para un jugador en la que debemos atravesar 12 tramos llenos de obstáculos. Manejamos la nave girando el Wii U Gamepad, y el control es bastante bueno... pero es la atracción más corta.



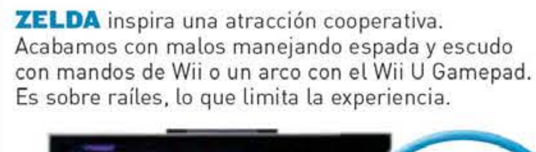
DIFICILÍSIMA atracción para un jugador en la que, girando el mando, movemos un carrito por un laberinto de plataformas. El menor golpe acaba con nosotros. Has de ser paciente y hábil.



UN JUEGO DE RITMO para un solo jugador, sencillo de planteamiento: hay que imitar series de 3 movimientos con los sticks y moviendo el mando. La curva de dificultad sube mucho y pronto.



ZELDA inspira una atracción cooperativa. Acabamos con malos manejando espada y escudo con mandos de Wii o un arco con el Wii U Gamepad. Es sobre raíles, lo que limita la experiencia.





CON EL STYLUS, trazamos en la táctil el camino para coger las frutas... pero estas y los obstáculos solo se ven en la tele. Difícil, original y genial atracción para un jugador.



UN BEAT'EM UP cooperativo en el que varios pikmin (con mandos de Wii) y un Olimar (con el Wii U Gamepad y lanzando Pikmin pulsando en la táctil) zurran a bichos diversos y suben de nivel para ganar poder.



SHOOTER PURO y brillante, como modos cooperativos y competitivos y un control genial tanto si jugamos a pie (con mandos de Wii) o volando en nave especial (con el Wii U gamepad).



EL TERCER "PILLA-PILLA" es un genial ejemplo de juego asimétrico. Un fantasma (que juega con el Wii U Gamepad y es invisible en la TV) y un grupo de Miis se persiguen en laberínticas mansiones.



que pueden dejarnos mensajes, y además guarda secretos que iremos descubriendo poco a poco, al más puro estilo Nintendo.

Así que de *Nintendo Land* se puede decir que es una renovación de los géneros más clásicos, un producto tanto para novatos como para expertos, pensado para enseñarte el potencial del Wii U Gamepad. Y todo ello es cierto pero, sobre todo y ante todo, lo que es *Nintendo Land* es un juego muy divertido. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Es sorprendente.** El juego asimétrico es una experiencia nueva y divertida.

■ **Más profundo** de lo que parece a simple vista, con secretos y retos muy difíciles.

Lo peor

■ **Alguna atracción** más floja (*F-Zero*) y cortita (El Castillo de Takamaru).

■ **La dificultad** de algunos retos, como el de *Donkey Kong*, puede echar para atrás.

Alternativas

• **Wii Sport Resort,** bueno en solitario y en compañía y con secretos.
• **Wii Party,** que también sacó el juego de la tele y es entretenido.
• **New Super Mario Bros. U** y su genial multijugador.

■ **GRÁFICOS** Personajes y escenarios de juguete, bien recreados y llenos de color. **78**

■ **SONIDO** Las melodías clásica de los juegos remezcladas con brillantez. **91**

■ **DURACIÓN** Mejorar marcas os picará en solitario... y en compañía, es eterno. **90**

■ **DIVERSIÓN** Mecánicas inmortales renovadas con imaginación. Adicción pura. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 88

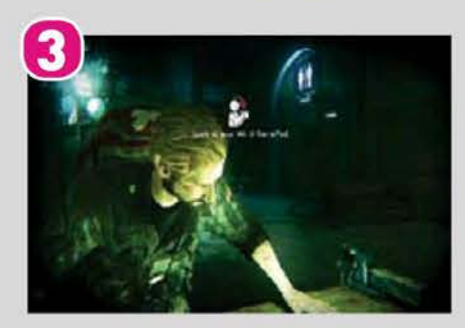
Valoración

Nintendo Land y el Wii U Gamepad llegan para demostrar que, a la hora de divertir, no todo está inventado. La sencillez y adicción de los géneros arcade más clásicos, corregidas y aumentadas. En compañía, es un "party game" épico.

18 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

1

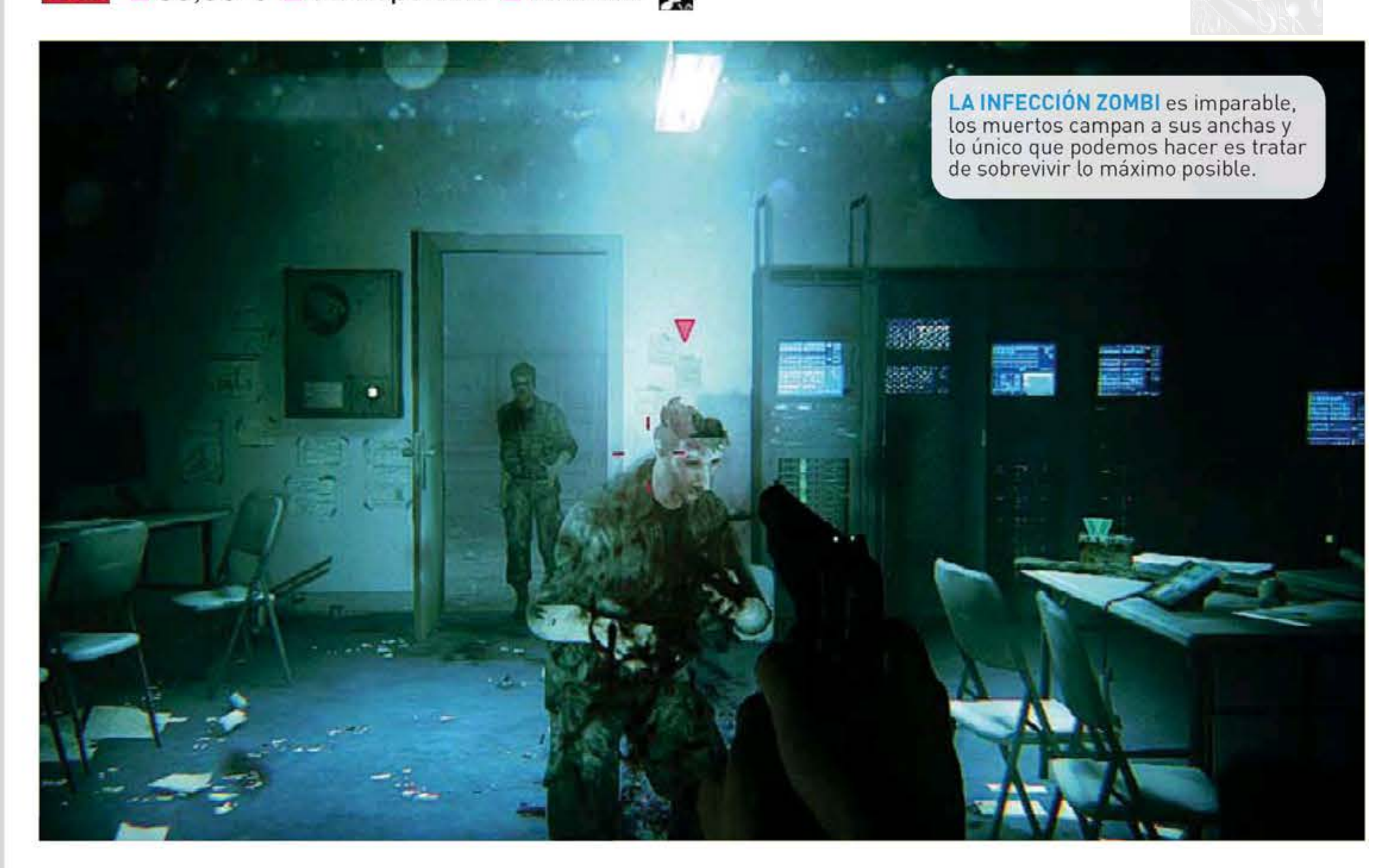
2

3


NO ES CIUDAD PARA HUMANOS

La capital británica está plagada de no muertos deseosos de hincarnos el diente. Para sobrevivir hay que luchar:

1. **EL ESCANEO** de los escenarios sirve para descubrir objetos e información. Se hace algo repetitivo, pero es básico para obtener recursos. Usar el giroscopio es cansino, pero también podemos usar el stick derecho.
2. **EL ARSENAL** es amplio, con pistolas, escopeta, carabina, rifle de precisión, ballesta, cócteles molotov, minas de proximidad... aunque escasean mucho. Las mejoras, como la ganzúa, los explosivos c4 que nos abren caminos o la jeringuilla con virucida sí que pasan de un superviviente a otro, no como las armas o la munición.
3. **MEJORAR LAS ARMAS** también es indispensable. Podemos alterar la capacidad, el daño, la cadencia y la dispersión de cada una.


LA INFECCIÓN ZOMBI es imparable, los muertos campan a sus anchas y lo único que podemos hacer es tratar de sobrevivir lo máximo posible.

Ya es oficial: Wii U es hardcore

ZOMBiU

Escasez de recursos, sanidad precaria y gente deambulando en busca de algo que echarse a la boca. La crisis en Londres es aún peor: allí, además, tienen zombis.



Humano

Puede que empecemos a jugar con este tío pero no os encariñéis, ya que cada vez que muramos, controlaremos a un nuevo superviviente.

■ **LONDRES VIVE UN APOCALIPSIS ZOMBI,** y nosotros somos uno de los supervivientes que lucha (en primera persona) por seguir con vida. La historia es escasa, no hay casi escenas ni diálogos, pero da igual, aquí lo importante es sobrevivir. En nuestra mochila llevamos un Pad Prepper, una versión de nuestro Gamepad con la que escaneamos los escenarios en busca de recursos.

Tarde o temprano algún zombi nos echa el guante y acabamos muertos, y eso es lo primero que nos sorprende: no revivimos en un checkpoint cercano, sino que pasamos a controlar a un nuevo superviviente, porque el nuestro ha pasado a formar parte de la horda. Ahora podemos ir a por él, matarle y saquear su/nuestra mochila, pero si morimos en el intento perderemos nuestras posesiones para siempre...

Los enemigos son zombis lentos y torpes, aunque al acercarnos aceleran su marcha. Tontos o no, la realidad es que la dificultad es alta. Si los infectados nos alcanzan, pasamos a la historia.

→ **ZOMBiU RESCATA LA ESENCIA SURVIVAL** de antaño, en la que la obtención de recursos (armas, munición...) es fundamental. Saber qué objetos coger, cuáles usar y cómo administrarlos para nuestro personaje o para uno

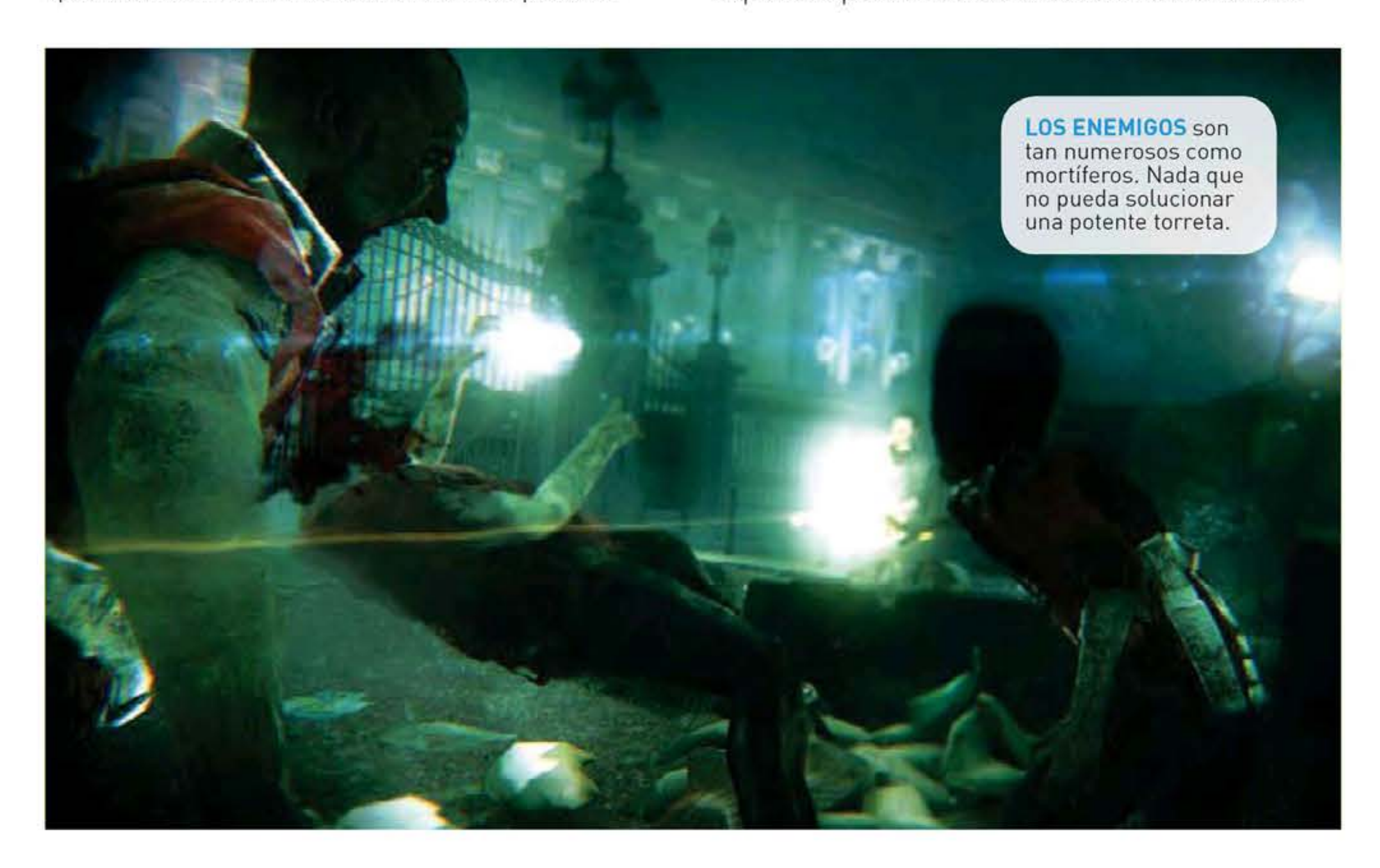




ENFRENTARNOS A LOS ZOMBIS no siempre es la mejor opción. Más aún cuando la munición escasea. ¡A correr!



NUESTRA LINTERNA no es todo lo potente que nos gustaría, lo que hace que la ambientación sea aún más terrorífica.



LOS ENEMIGOS son tan numerosos como mortíferos. Nada que no pueda solucionar una potente torreta.

¿Zombi o superviviente?

En el multijugador un amigo controla a un superviviente usando un mando clásico Pro, mientras que el otro jugador gestiona la horda de zombis usando el nuevo Gamepad. Puede colocar infectados por el mapa desde una perspectiva cenital, como en un juego tipo "tower defense", para dar caza al humano:



EN ASALTO tenemos que capturar 3 banderas mientras sobrevivimos, o evitarlo, si controlamos a los zombis.



HAY 2 MODOS SUPERVIVENCIA en los que la puntuación depende del número zombis caídos o del tiempo que vivamos.

Gamepad

UTILIZAMOS EL NUEVO MANDO a lo largo de toda la aventura. La mayor parte del tiempo lo pasamos usando el escáner, que nos muestra los objetos que podemos recoger o mirando el mapa en busca de enemigos. Pero también nos sirve para gestionar el inventario de nuestra mochila, cambiar rápidamente de arma durante los combates o completar minijuegos táctiles para abrir puertas. Mientras tanto, en la pantalla de nuestra televisión vemos al personaje, ya que la acción no se pausa nunca.



futuro es un auténtico y divertidísimo quebradero de cabeza. Los combates cuerpo a cuerpo funcionan bien, pero con armas de fuego resulta más impreciso.

Gráficamente no está a la altura de lo que esperamos de Wii U y echamos en falta más variedad de misiones en las 15 horas de campaña. Eso sí, la ambientación, el estilo survival, el multijugador y los usos del Gamepad nos demuestran que ZombiU es un buen juego. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El estilo survival** logra mantener la tensión durante toda la aventura.
- **El uso del Gamepad,** en especial en el "multi", invita a ser optimistas con el mando.

Lo peor

- **Los gráficos** son mediocres y le falta algo de profundidad a la campaña.
- **La ausencia de online,** pese al multijugador a pantalla partida, es incomprensible.

Alternativas

- **Dead Island** comparte infección zombi, aunque está más centrado en la cooperación y la acción pura.
- **Left 4 Dead 2** también nos invita a reventar zombis con los amigos, pero no es survival.

GRÁFICOS Los defectos se "ocultan" con filtros en pantalla, pero existen.	72
SONIDO Música estilo 28 días después, efectista, pero escasa, como las voces.	76
DURACIÓN Dificultad alta en las 15 horas de juego y un "multi" interesante.	80
DIVERSIÓN Tiene toques originales y un planteamiento survival que encandilan.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**82**

Valoración

Zombi U es un buen comienzo para Wii U, con sus fallos, pero que demuestra cómo aprovechar el Gamepad de un modo inteligente y también que la nueva consola no va a apostar solo por los juegos casuales para toda la familia.







GRANDES RETOS PARA MARIO

Además de la aventura principal, el juego cuenta con tres modos extra. Partida Turbo es una experiencia frenética en la que superar niveles lo más rápido posible, y Caza de monedas es una competición por ver quién llena más sus bolsillos. Pero el modo que más destaca es Desafíos, con retos como estos:

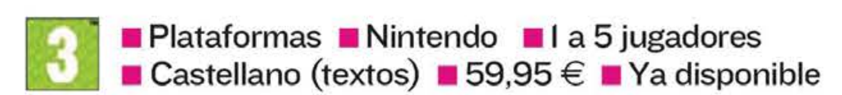
1. SUPERA CIERTOS NIVELES lo más rápido posible, y llévate una medalla de un metal que depende de tu marca.

2. ATRAPA TODAS LAS MONEDAS que te exija el reto.

3. SALTA sobre muchos koopa troopas seguidos, sin tocar el suelo, para sumar todas las vidas que puedas.

Yoshi

Podemos encontrar a nuestro dinosaurio favorito tanto en su forma clásica adulta como en una serie de bebés Yoshi que cuentan con distintos poderes.





LOS BEBÉS YOSHI azules disparan burbujas, y también hay morados que se hinchan para elevarse y amarillos que pueden brillar en la oscuridad.

Debut del fontanero en HD

NEW SUPER MARIO BROS. U

El rey de los juegos de plataformas da la bienvenida a Wii U con su mejor aventura 2D de los últimos 20 años. La vertiente más clásica de Mario sigue siendo irresistible.

Wii U RECIBE DESDE EL PRIMER DÍA su correspondiente dosis del Mario más tradicional en una experiencia que reúne multitud de elementos característicos de la saga junto con nuevos tipos de recursos y enemigos. En buena medida es más de lo mismo, pero sus nuevos modos de juego, su uso del GamePad de Wii U, sus gráficos en alta definición, su más variado e inspirado diseño de niveles y su regreso a un mapamundi complejo y lleno de secretos como en *Super Mario World* lo convierten sin duda en el mejor Mario de avance lateral desde el lanzamiento del clásico de Super NES que acabamos de mencionar.

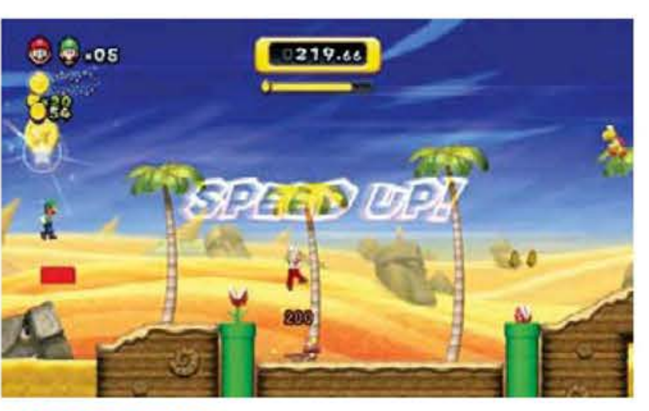
NO EN VANO ESTAMOS ANTE UN GRAN HEREDERO no solo de los Marios más clásicos, sino también de las aportaciones de los éxitos más recientes. El cooperativo vuelve a brillar como ya lo hizo en Wii hace tres años, pero con más intensidad aún gracias a la posibilidad de añadir un quinto jugador con funciones distintas en el GamePad.

Reaparecen también power-ups ya consolidados como la flor de hielo y el champiñón pequeño, junto a uno totalmente nuevo: la superbellota, que transforma a Mario en ardilla

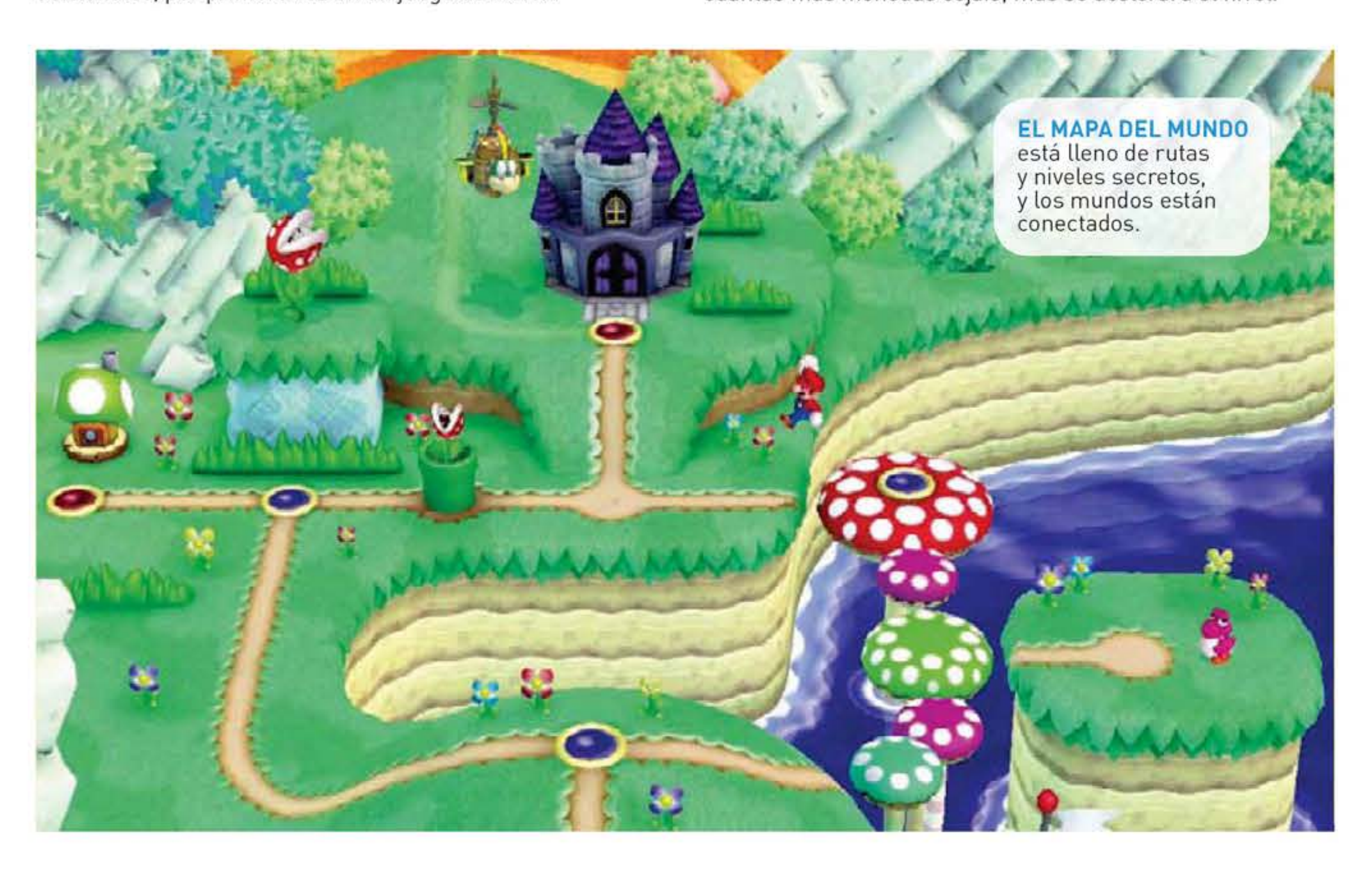




PODÉIS JUGAR CON CUALQUIER Mii en los modos adicionales, por primera vez en un juego de Mario.



EN PARTIDA TURBO, ir rápido es lo más importante, y cuantas más monedas cojáis, más se acelerará el nivel.



EL MAPA DEL MUNDO está lleno de rutas y niveles secretos, y los mundos están conectados.

Los mundos del fontanero

El diseño de niveles siempre ha sido el punto más fuerte de los juegos de Mario, con saltos calculados al milímetro y todo tipo de ingeniosas plataformas. Eso sí, las ambientaciones quizás se repiten demasiado, con los típicos mundos desértico, acuático y helado, pero esta entrega añade algunas sorpresas.



LA OBRA DE VINCENT VAN GOGH es una de las nuevas y agradables influencias con las que os encontraréis.



LOS NIVELES ACUÁTICOS son una constante en Mario, aunque esta vez nos las veremos con tipos así de grandes y peligrosos.

UN JUGADOR puede unirse a la fiesta cooperativa desde el GamePad, y hasta otros cuatro con wiimotes, en una muestra del juego asimétrico de Wii U. El jugador de apoyo no controla a ningún personaje, pero puede hacer con la pantalla táctil cosas muy útiles como colocar bloques que sirvan como plataformas o para obstaculizar peligros, y también tocar enemigos para aturdirlos. Y por supuesto, también es posible controlar a Mario con el GamePad y apagar la televisión.



voladora y le permite planear y tomar impulsos en el aire al agitar el mando. Además, hay un nuevo enemigo llamado Caco Gazapo que aparece a veces en distintos niveles y nos da una superbellota P con la que volar libremente sin límite de impulsos aéreos si le cazamos.

Gráficamente no es un gran avance, pero se nota la HD, especialmente en los preciosos escenarios, y los mundos tienen algo más de variedad. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El mapamundi** recupera su grandeza tras los mapas simplones de los otros New.
- **Los modo adicionales,** especialmente Desafíos, amplían bien la experiencia.

Lo peor

- **No tiene online,** aunque la integración con Miiverse resulta interesante.
- **No supone ninguna revolución** en el conjunto de la saga Mario.

Alternativas

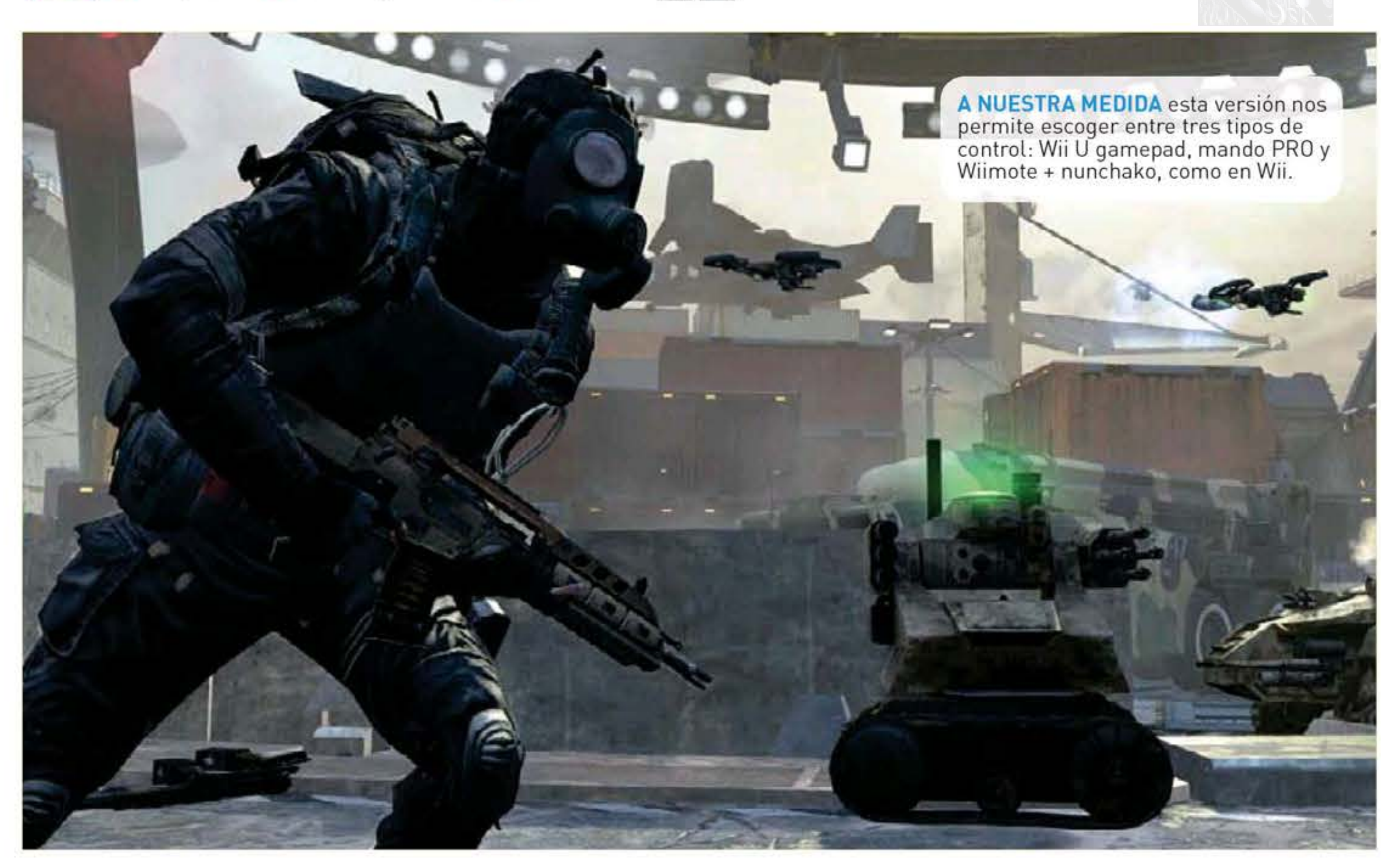
• **New Super Mario Bros. 2** (3DS) es también muy bueno, pero se ve superado por esta entrega.
• **Super Mario Galaxy 2** (Wii) apuesta por jugabilidad 3D y es en nuestra opinión el mejor Mario hasta la fecha.

GRÁFICOS No sorprende, pero el HD le sienta bien y tiene detalles muy bonitos.	80
SONIDO Melodías y efectos típicos de Mario y de la subsaga *New Super Mario*.	79
DURACIÓN La enorme cantidad de niveles y modos le da mucha vida al juego.	92
DIVERSIÓN Hay pocas cosas en la vida tan divertidas como un buen Mario.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Es una gozada poder estrenar consola con un juego como este, y nos da una sensación de nostalgia de lo que fue estrenar Super NES con *Super Mario World*. Estamos ante el mejor de la subsaga New y del lanzamiento de Wii U.





A NUESTRA MEDIDA esta versión nos permite escoger entre tres tipos de control: Wii U gamepad, mando PRO y Wiimote + nunchako, como en Wii.

Nuevas armas, la misma guerra

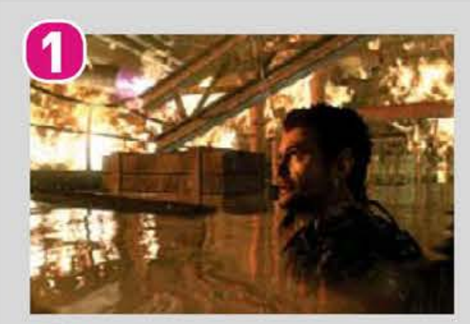
CALL OF DUTY BLACK OPS II

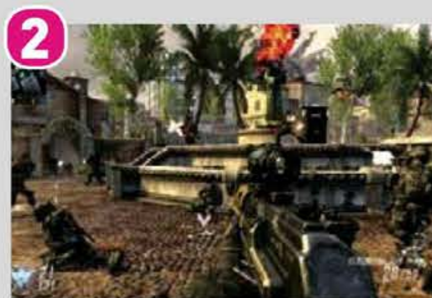
Por fin, los usuarios de Nintendo pueden disfrutar de un *Call of Duty* a la altura de sus "hermanas mayores". ¡Y con mejoras!

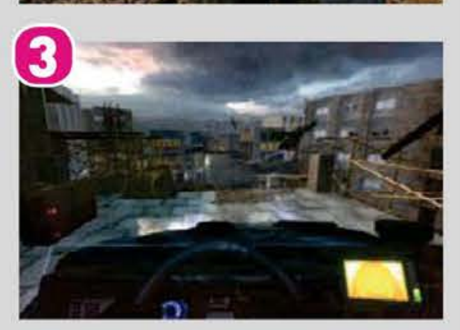
■ **LA EXPERIENCIA BÉLICA QUE NOS BRINDA** esta versión de *Black Ops II* es idéntica a las de PS3, Xbox 360 y PC, que podéis leer en profundidad en este mismo número. El juego de Wii U se ha desarrollado en paralelo, y sólo muestra unas sutiles diferencias gráficas, que no afectan en absoluto a nuestra impresión general. Eso sí, puestos a elegir una, puede que incline la balanza a su favor la posibilidad de usar el Wii U Gamepad, el mando Pro (con una configuración de botones un poco diferente) o la combinación de Wiimote y nunchako, según nuestra preferencia.

→ **PODEMOS JUGAR "OFF TV" EN EL GAMEPAD,** aunque se pierde algo de detalle, o ver nuestros objetivos durante la campaña, lo que tampoco es gran cosa. Sin embargo, donde el nuevo mando de control brilla de verdad es en el modo multijugador.

Mientras jugamos online podemos ver el mapa, la clase que hemos escogido y las rachas disponibles en el nuevo mando de la consola. Y lo mejor de todo es la posibilidad de que dos personas jueguen en partida local sin nece-







NINTENDO EN GUERRA

Esta versión de Wii U representa el primer *Call of Duty* "serio" para una máquina de Nintendo, desde los tiempos de *CoD 2: Big Red One* para GameCube:

1. **EL APARTADO TÉCNICO** está a la altura de las otras versiones, con algunos detalles que sobresalen, como los efectos de luz y una resolución mayor. La paleta de colores también es algo más clara.
2. **EL MODO ONLINE** por fin supera las limitaciones de los juegos de Wii. Mismo número de jugadores, modos y posibilidades que en otros formatos (salvo que no está el nivel Nuketown 2025 de la reserva)
3. **EL CONTROL** nos permite escoger entre el modo tradicional, con el mando PRO, el Wii U gamepad, que incluye funciones específicas para la pantalla táctil, y la combinación de Wiimote y nunchako..



Harper

Es uno de los soldados que nos acompaña durante el modo historia, que nos hace de guía en algunos niveles.





LOS ZOMBIES han ganado peso. Podemos jugar en tres modos diferentes, para un máximo de ocho jugadores.



EL ARGUMENTO parte de una conversación entre Frank Woods y David Mason, el hijo de Alex, del juego anterior.



EL MULTIJUGADOR es muy potente, con 55 niveles, 10 prestigios, y la posibilidad de jugar en una liga.

Pasado y futuro de la guerra

Los niveles de la campaña alternan dos épocas diferentes, 1986, a finales de la Guerra Fría y 2025. Por su parte, tanto el modo zombies como el multijugador están ambientados en el futuro, pero todas las armas son evoluciones de fusiles actuales, así que conservan cierto realismo.



EN LOS AÑOS OCHENTA, vuelve el arsenal clásico, con Dragunov, FAL, AK 47... y otros imprescindibles de *Black Ops*.



EN EL FUTURO el campo de batalla está ocupado por drones, y podemos usar camuflaje óptico y miras que detectan hostiles.

EL USO DEL Wii U GAMEPAD durante la campaña se limita a mostrar los objetivos y el menú de opciones. En el multijugador muestra el mapa, las rachas disponibles y la clase que estamos utilizando. Las clases personalizadas se pueden escoger también desde la pantalla táctil.





sidad de dividir la pantalla: uno juega en la televisión y el otro lo hace en el mando.

En conjunto se trata de un "shooter" sobresaliente, con un buen nivel técnico y multijugador lleno de posibilidades, pero que no aprovecha el nuevo formato más que de forma anecdótica. Dado que es un juego de lanzamiento es algo comprensible, aunque se nos ocurren muchas utilidades para el mando en futuras entregas de la saga.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La cantidad de opciones** en la campaña, el online y el modo zombies.
- **El multijugador local** con dos pantallas (la televisión y el mando de control).

Lo peor

- **No aprovecha** la pantalla táctil del gamepad más que de forma anecdótica.
- **El modo off TV** se ve algo borroso, lo que dificulta los disparos más lejanos.

Alternativas

- **Zombi U** es otra experiencia subjetiva, más terrorífica, pero técnicamente más floja.
- **CoD Modern Warfare 3** para Wii, es la peor de las versiones, aunque sigue siendo un "shooter" sólido.

GRÁFICOS El motor es mejorable, pero aún rinde a gran nivel, y a 60 fps.	92
SONIDO Buena música, efectos geniales y voces algo desincronizadas.	90
DURACIÓN La campaña es rejugable, pero la chicha está en los zombies y el online.	94
DIVERSIÓN Adrenalina por las nubes, especialmente en las partidas de liga online.	93

PUNTUACIÓN FINAL 93

Valoración

Esta versión está al mismo nivel que lo visto en los demás formatos, lo que significa que es el mejor "shooter" multijugador del momento, aunque nos hubiera gustado que se aprovechase mejor el nuevo mando de control.









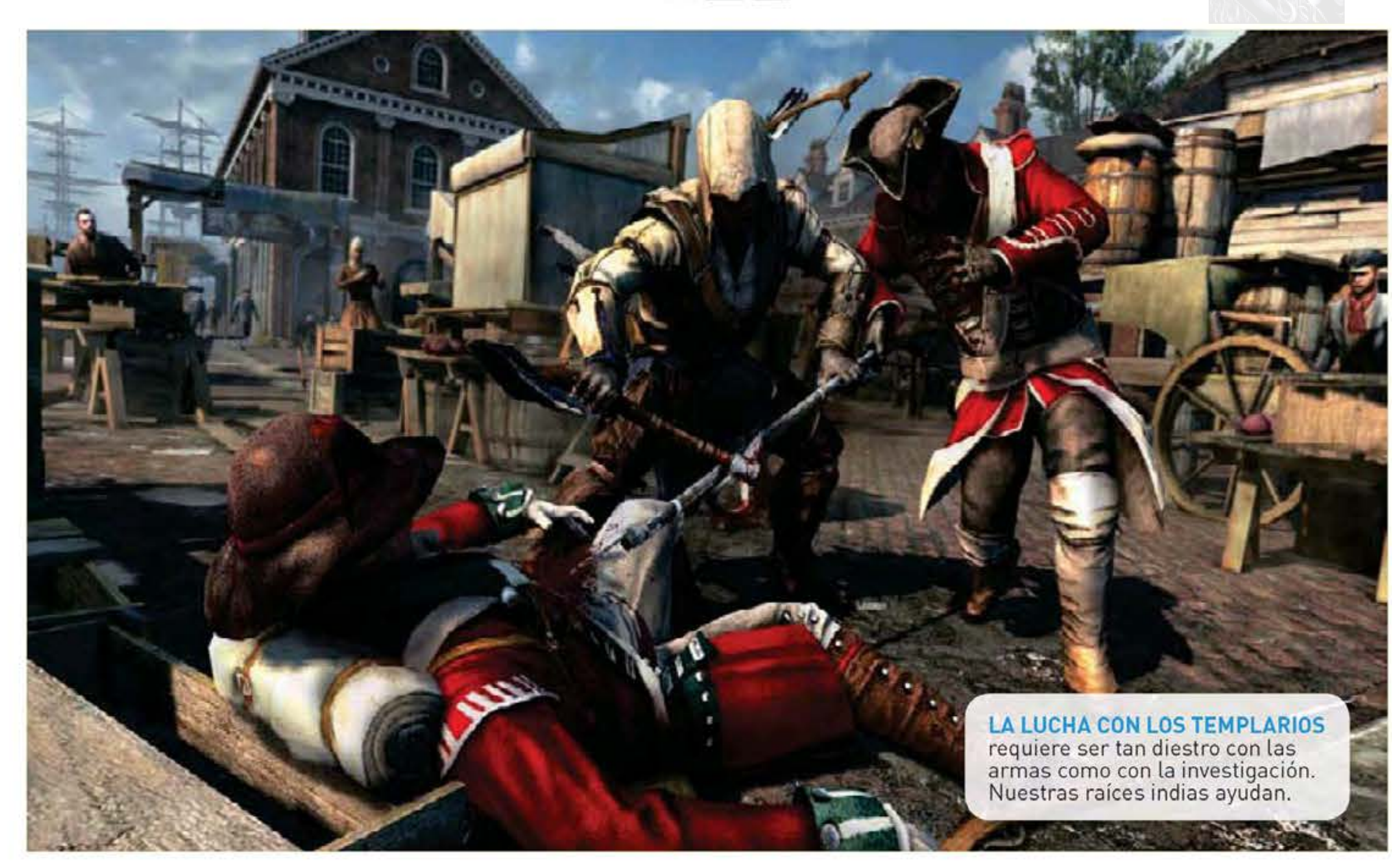
EXPLORA TU MUNDO

La misión principal de Connor se supera en algo menos de 20 horas, pero hay más ahí fuera:

1. NUESTRA HACIENDA no se puede modificar como en juegos previos, pero sí es posible "reclutar" artesanos en nuestra región para que fabriquen nuevos objetos. Cuanto más complejos sean, por más dinero podremos venderlos a los mercaderes.

2. LOS CIUDADANOS no paran de ofrecernos misiones secundarias: hacer de carteros, eliminar a alguien, encontrar ciertos objetos, hacer de escoltas... El premio suele consistir en dinero, pero lo divertido es superar los diferentes retos.

3. BUSCAR TESOROS y objetos ocultos no es imprescindible, pero es una labor enganchante como pocas. Algunos objetos estarán claramente visibles en las ciudades o la Frontera, pero habrá otros mucho más complicados de hallar. ¡Comprad mapas!



LA LUCHA CON LOS TEMPLARIOS requiere ser tan diestro con las armas como con la investigación. Nuestras raíces indias ayudan.

Redescubriendo América

ASSASSIN'S CREED III

El legado de los asesinos sigue extendiéndose. Ahora llega a Wii U, donde podremos revivir una apasionante etapa: el nacimiento de EEUU.





Connor

Descendiente de inglés e india mohawk, este nuevo miembro de la secta de los asesinos hará todo lo necesario para salvar a su poblado.

AUNQUE LA SAGA LLEGA "EMPEZADA" a Wii U, seguro que todos sabéis de lo que va: Desmond, descendiente de una estirpe de asesinos, se conecta a la máquina Animus para "recordar" lo que hicieron sus antepasados. En esta entrega viajamos a la Guerra de Independencia americana, en la que un indio llamado Connor ha de eliminar a varios templarios para salvar a su villa.

Cada cierto tiempo volvemos al presente, para que Desmond supere retos plataformeros y de exploración. En cuanto a Connor, sus tareas incluyen cazar animales, escalar, buscar objetos por los escenarios, espiar a transeúntes en busca de pistas...

Nuestro viaje nos lleva a dos ciudades, Nueva York y Boston, pero también a un enorme entorno natural llamado La Frontera, donde encontramos asentamientos, ríos, cascadas... y animales dispuestos a descuartizarnos si no tenemos cuidado. También participamos en divertidas batallas navales, en las que debemos atacar a otros barcos y sobrevivir al embite de las olas.

LOS ELEMENTOS HISTÓRICOS salpican todo el desarrollo. Así, tomamos parte en batallas

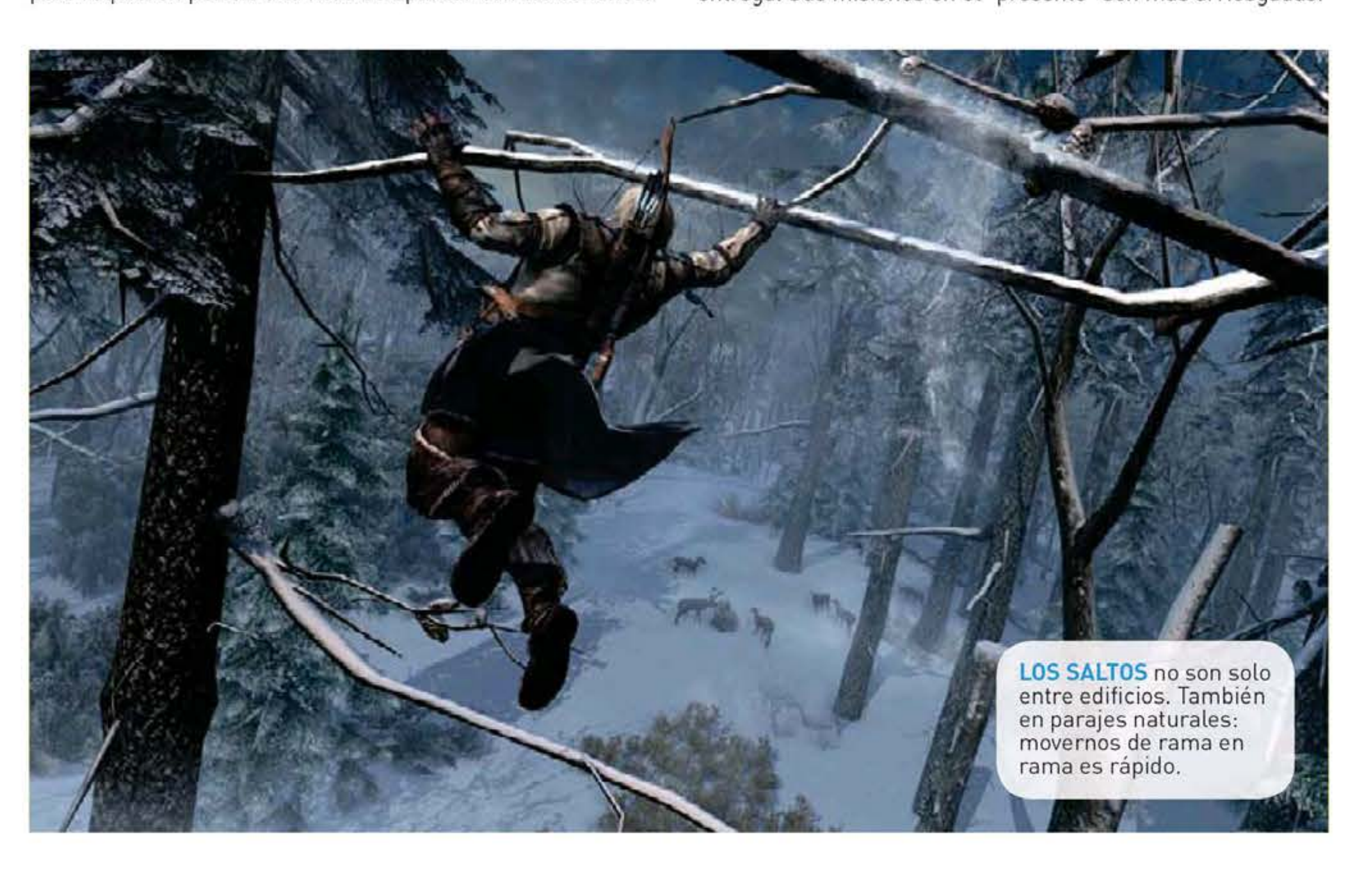




LAS MISIONES NAVALES tienen un manejo muy sencillo, pero requieren pericia a la hora de apuntar con los cañones.



DESMOND tiene una participación mucho más activa en esta entrega. Sus misiones en el "presente" son más arriesgadas.



LOS SALTOS no son solo entre edificios. También en parajes naturales: movernos de rama en rama es rápido.

Eliminaciones colectivas

El multijugador online es muy completo. Elegimos un personaje anónimo y debemos movernos en entornos cerrados, ya sea dentro de un equipo (de hasta cuatro personas) o en solitario. En esta tercera entrega, además del "todos contra todos" o la búsqueda de objetos, se han incorporado dos modos:



DOMINACIÓN: llegar a un territorio y permanecer en él el mayor tiempo posible, ocultándonos de los rivales.



MANADA DE LOBOS: colaborar para eliminar personajes movidos por la IA. Debemos hacerlo rápido y con elegancia.

Combates más ágiles

EL GAMEPAD permite gestionar todo el inventario directamente desde su pantalla (aunque es posible tener el interfaz en ambas pantallas). Esto sirve para agilizar un poco los combates, pues ya no tenemos que pausar para seleccionar el arma que queramos usar. Por cierto, el juego es compatible con las mismas opciones de 3D estereoscópicas que la versión PS3, por lo que podéis disfrutar de este modo si tenéis una TV compatible.



reales como la de Bunker Hill y hablamos con George Washington o Benjamin Franklin, por ejemplo. Además, usamos armas propias de ese contexto, como la pistola de mecha, cañones (solo en ciertas batallas)... y también "herramientas" más icónicas de la saga, como la cuerda-dardo y la daga oculta. Todo ello en una atmósfera espectacular, pero que en esta versión se ve un poco mermada por lo constantes tirones en el "frame rate". HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La variedad** de misiones y mecánicas. Este Connor es más versátil que McGyver.
- **La mezcla de tramas,** que mezcla lo histórico y lo fantástico con mucho acierto.

Lo peor

- **No aprovecha mucho el GamePad** a la hora de ofrecer nuevas funciones.
- **La IA** enemiga es solvente, pero podría dar más de sí, sobre todo en los combates.

Alternativas

• **Batman Arkham City** es lo más parecido por ahora en esta consola. También está a un nivel muy alto.
• **Darksiders II** está más orientado a la acción, pero es una aventura de lo más competente.

- **GRÁFICOS** Buenos escenarios y buenos modelos, pero el frame rate da tirones. **86**
- **SONIDO** Destaca el doblaje al castellano. Las melodías épicas acompañan muy bien. **91**
- **DURACIÓN** La campaña es larguísima y el multijugador, muy provechoso. **96**
- **DIVERSIÓN** El GamePad es aquí un poco "pegote", pero el juego es apasionante. **90**

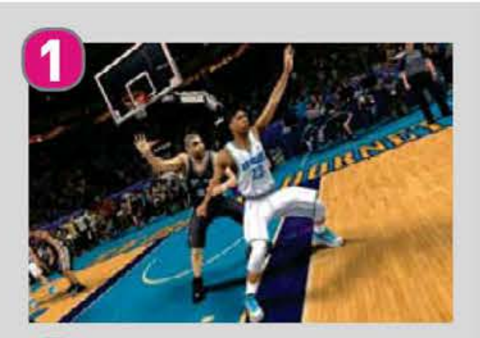
PUNTUACIÓN FINAL 89

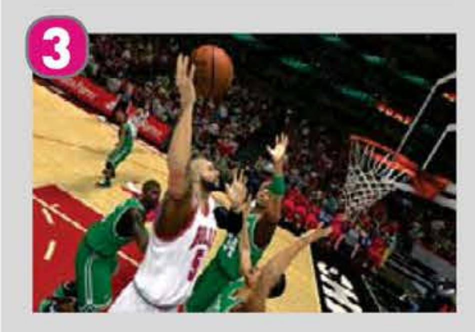
Valoración

Conserva todo lo de las otras versiones, por lo que se convierte en una excelente aventura. Ahora bien, los tirones gráficos y el uso algo forzado del GamePad estropean un poco la experiencia. Aun así, un gran juego.

Por Rafael Aznar 

3 ■ Deportivo ■ 2K Games ■ 1 a 10 jugadores ■ Castellano
■ 59,95 € ■ 30 de noviembre ■ Contenido:

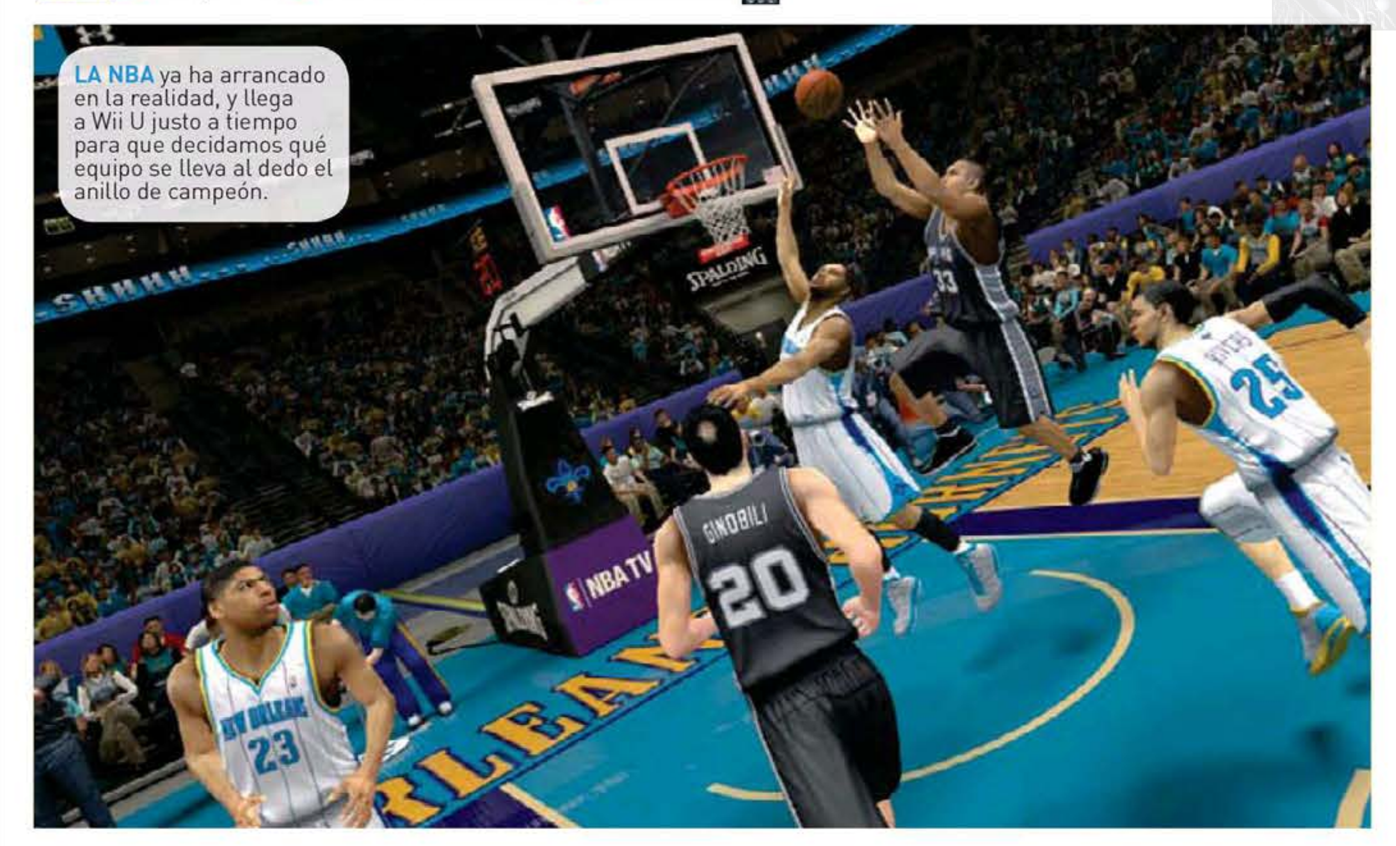
1

2


3


PIZARRA DE ENTRENADOR

NBA 2K13 saca partido de algunas de las funcionalidades del Gamepad. Se pueden hacer varias cosas, sin necesidad de pausar la partida:

1. DAR ÓRDENES. Gracias al control táctil, podemos cambiar las estrategias de ataque-defensa, pedir sustituciones y solicitar jugadas (aclarados, bloqueos, movimientos al poste). Puede ser un poco engorroso, por tener que estar pendientes del partido a la vez.
2. GATORADE BIOMETRIC SCAN. Inclinando el mando hacia nosotros, aprovechando el giroscopio, la pantalla de órdenes se cambia por otra en la que podemos consultar el nivel de energía de los jugadores, sus parámetros o quiénes están 'on fire' en ese preciso momento.
3. EN EL MODO MI CARRERA, el Gamepad no permite dar órdenes generales a todo el equipo, ya que sólo controlamos a nuestro jugador, pero sí podemos ver nuestros números estadísticos (puntos, rebotes, asistencias...), así como gráficos con nuestros porcentajes de tiro, por zonas.



LA NBA ya ha arrancado en la realidad, y llega a Wii U justo a tiempo para que decidamos qué equipo se lleva al dedo el anillo de campeón.




LA LICENCIA incluye los 30 equipos actuales y 35 equipos clásicos. Además, están el Dream Team de 1992 y el Team USA de los Juegos Olímpicos de Londres 2012.

Mudanza a un nuevo pabellón

NBA 2K13

La franquicia estrella del baloncesto se traslada a otra ciudad, pero mantiene intacta casi toda la plantilla que ya deslumbró hace dos meses en PlayStation 3, Xbox 360 y PC.

■ **2K SPORTS HA MONOPOLIZADO** la parcela de los simuladores de baloncesto, con una saga que transmite, desde hace años, casi la misma sensación que saltar a un pabellón de la NBA. Wii U tiene la suerte de venir al mundo con ese pan debajo del brazo, gracias a una excelente adaptación de *NBA 2K13*.

El control es el mismo que en las entregas de PS3 y Xbox 360, lo que se traduce en infinidad de opciones para hacer mates, dribblings, tapones, bloqueos, alley-oops... La pantalla del Gamepad se aprovecha para ordenar jugadas y consultar las estadísticas de los jugadores sin tener que pausar la partida, aunque apenas incide en la jugabilidad.

→ LOS MODOS DE JUEGO SON VARIADOS: exhibiciones, temporadas, pachangas y, por encima de todo, Mi Carrera (donde hay que crearse un álter ego) y Mi Equipo (donde hay que conseguir nuevos jugadores, pabellones o ropa a base de ganar partidos). Lo malo es que, a priori, se han eliminado los concursos de triples y mates del All Star, que eran un DLC de reserva en las otras versiones. A cambio, los geniales comentarios en castellano se incluyen "de serie", sin códigos de descarga. El apartado gráfico raya casi al mismo nivel que en PS3 y 360. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	89
SONIDO	93
DURACIÓN	94
DIVERSIÓN	93

Valoración El mejor baloncesto aterriza en Wii U desde el primer día. La incidencia del Gamepad en la jugabilidad es limitada, pero es un simulador genial.

PUNTUACIÓN FINAL 93

DmC Devil May Cry

SON OF SPARDA EDITION

GameStop EXCLUS!VO

Resérvalo Ya 2013 ENERO

PACK SAMURAI EXCLUSIVO Y MEJORA DE PERSONAJE

¡CONVIERTE LA ESCOPETA DE DANTE, LA GUADANA Y EL HACHA EN DEVASTADORAS ARMAS SAMURAIS! TAMBIEN RECIBIRAS PUNTOS DE MEJORA PARA EVOLUCIONAR TUS ARMAS, COMBOS O PARA COMPRAR ITEMS DESDE EL INICIO DEL JUEGO.

INCLUYE:
- JUEGO DMC DEVIL MAY CRY™
- EL COLGANTE DE DANTE
- DLC: PACK SAMURAI

16 www.pegi.info

© CAPCOM CO., LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED. Final design may differ to that shown.

CAPCOM®

DISPONIBLE PARA PS3 Y XBOX 360

Consigue un 30% adicional al traer tus juegos, para reservar Devil May Cry.



*Oferta válida del 1 al 31 de Diciembre de 2012. Consulta condiciones de compra en tienda

LA DESESPERACIÓN DE LEE se verá reflejada en los acontecimientos finales y en la toma de decisiones.







CLEMENTINE (izquierda) tiene que hacer lo posible por sobrevivir en un entorno más infestado de zombis que nunca (derecha). ¿Cómo saldrá de ésta?

PS3-360-PC  ■ Aventura ■ Telltale Games ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 5 € /400

THE WALKING DEAD EP.5

La lucha con los zombis se acerca a su dramático final. ¿Será Lee capaz de tomar las decisiones correctas?

■ **ESTA HISTORIA POR EPISODIOS** ha sabido convencer a los seguidores de las grandes aventuras (que dominen el inglés, eso sí), al reinterpretar el ya histórico cómic de Robert Kirkman. El desarrollo se mantiene como en las entregas previas, con principal protagonismo de los diálogos, aunque se ha potenciado más la acción y, por supuesto, las decisiones extremas (y que afectan al desarrollo), debido a los trágicos acontecimientos que conocerán los que hayan seguido a nuestro protagonista Lee Everett desde el principio...

→ **A NIVEL TÉCNICO**, sigue manteniendo el tipo, si bien hay algunos tirones de "frame rate", como ya estamos acostumbrados en la saga... Eso sí, la música juega un papel crucial en estos últimos compases de esta interesante temporada. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	82
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	68
■ DIVERSIÓN	87

Valoración El mejor episodio de los cinco. Aunque no es perfecto técnicamente, el guión incluye momentos tensos y dramáticos que os emocionarán.

PUNTUACIÓN FINAL 85



PS3-360-PC | PLANETS UNDER ATTACK

■ Estrategia ■ Targem Games ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 15 €/1200

EN ESTE JUEGO DE CONQUISTA GALÁCTICA hemos de buscar planetas que ocupar y decidir cuántas unidades mandar hacia ellos. No tenemos demasiado margen de maniobra, aunque una vez hemos conquistado un planeta podemos "personalizarlo" para que nos proporcione más recursos. Cambiar la orientación de los planetas entre defensiva y ofensiva es la clave para ganar, pues los rivales variarán su estrategia a cada momento.



Valoración Mola descubrir sistemas solares, pero las partidas tan frenéticas se hacen desesperantes. Y no hay checkpoints... **58**

PS3-Vita | WHEN VIKINGS ATTACK!

■ Estrategia/Acción ■ Clever Beans ■ De 1 a 4 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 9,99 €

LOS VIKINGOS INVADEN LONDRES y tenemos que detenerlos a base de reclutar soldados y arrojar objetos. Cuantos más miembros tenga nuestro batallón, más grandes podrán ser lo objetos que cojamos, pero también nos moveremos más despacio. Al final de cada nivel hay un duelo contra un jefe final. Hay multijugador: todos contra todos, dos contra dos y recolección de medallas. ¡Ah! Por una compra obtenemos las dos versiones, de PS3 y Vita.



Valoración Es divertido unas pocas horas (sobre todo, jugando con amigos), pero se vuelve repetitivo demasiado pronto. **65**

PS3 | TOKYO JUNGLE

■ Aventura ■ Sony ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano ■ 12,99 €

LA HUMANIDAD SE HA EXTINGUIDO y los animales corren libres por las calles de Tokio. Con esta premisa arranca este original título, en el que hemos de controlar a toda clase de animales (divididos entre depredadores y herbívoros), para cumplir tareas como dominar ciertos territorios, conseguir alimento y buscar pareja para aparearnos. A medida que tengamos "descendencia", los nuevos animales se volverán más efectivos. Y, si nos aburrimos, hasta podemos vestirlos con ropitas que liberamos...



Valoración Muy original en su concepto, pero con una mecánica muy repetitiva y anticuadillo técnicamente. **78**

Xbox 360 | VINTAGE COLLECT. TOEJAM & EARL

■ Aventura ■ JVP-SEGA ■ 1 ó 2 jugadores ■ Inglés ■ 800

LOS DOS TOEJAM & EARL que salieron en Mega Drive se recopilan en este pack descargable (también están en PS3, pero por separado). En el primero hemos de explorar el planeta tierra con estos aliens para buscar piezas de una nave. Se disfruta mucho más en multijugador a pantalla partida. El segundo es un plataformas en el que hemos de explorar mucho y cazar terrícolas lanzándoles jarras. Hip-hop, funk y mucho humor en ambos juegos.



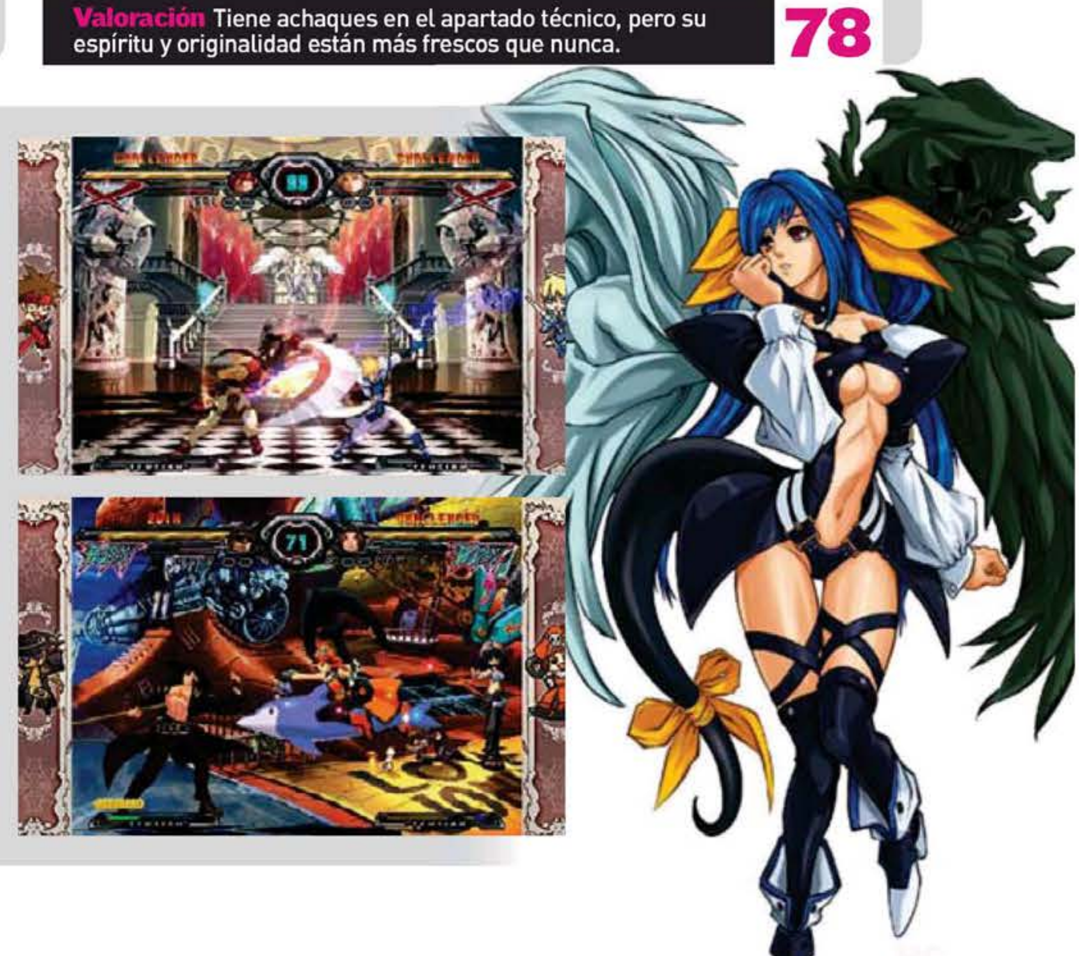


Valoración Tiene achaques en el apartado técnico, pero su espíritu y originalidad están más frescos que nunca. **78**

PS3-Xbox 360
GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS

■ Lucha ■ Arc System Works ■ 1 ó 2 jugadores ■ Inglés ■ 15 € / 1200

LA LUCHA 2D VUELVE A LA CARGA con la revisión de este juego, que salió en Wii, PSP y PS2. Veinticinco luchadores recreados a base de sprites se enfrentan dentro de los modos Arcade, Historia, Misiones, Supervivencia y Duelo 3 contra 3. Aunque es sencillo lanzar los ataques más básicos, los veteranos de la saga sabrán que éste es un título complejo, que requiere muchísimo entrenamiento para dominar a todos los personajes. Por supuesto, una vez dominada la mecánica, lo interesante es lanzarse al modo online. Lamentablemente, el juego pega algún tirón, pero luchar contra un rival digno es apasionante.



Valoración Un juego profundo, variado y con personalidad, aunque puede resultar muy árido para los más novatos. **80**

MISIONES



LA AMBIENTACIÓN es estupenda y los nuevos escenarios cuentan con un diseño muy acertado.

DARK SOULS

PS3-360-PC | Precio: 12,99 €/1200 / 385 MB

Artorias of the Abyss

LA REGIÓN DE OOLACILE os aguarda en este esperadísimo DLC, liberado un año después del lanzamiento de *Dark Souls*. Tan difícil (o más) que el título original y con unas nueve horas de juego en total, está claro que se ha preparado con los jugadores más experimentados en mente. Algunos objetos han sido equilibrados y disponemos de otros nuevos, además de armas inéditas hasta ahora. Como nota destacada, se ha incluido una arena para peleas PVP, lo que le da un soplo de aire fresco al multijugador.

VALORACIÓN ★★★★☆



MAPAS



HALO 4

Xbox 360
Precio: 2000

Juegos de guerra

TRES PAQUETES DE MAPAS MULTIJUGADOR vienen incluidos en este pase, que serán lanzados de aquí al mes de abril. El ahorro es de un 15% sobre el precio individual pero, aun así, nos parece un poquito caro.

VALORACIÓN ★★★☆☆



MODO



SNIPER ELITE V2

PS3-360-PC | Gratis - 385 MB

Multijugador

DE FORMA GRATUITA nos llega este modo, en el que cuatro estilos de juego, seis mapas y hasta ocho jugadores simultáneos nos esperan. Han pasado seis meses desde la salida de este título, aunque se agradece que el modo finalmente esté disponible para todos sus fans.

VALORACIÓN ★★★★☆

TRAJES



DEAD OR ALIVE 5

PS3-360 | 2,99 €/240 - 15 MB

Paquete de trajes

NO HACEN FALTA muchos complementos para deleitarnos la vista con este juego, pero los paquetes de "ropita" están a la orden del día. Acaban de lanzarse un par de ellos donde vemos a las chicas disfrazadas de conejitas, pero es que salen a euro cada traje... Un poco caros, ¿no?

VALORACIÓN ★★☆☆☆

JUEGO



BATTLEFIELD 1942

PC | Gratis - 1,2 GB

Juego completo

LA SAGA *BATTLEFIELD* cumple diez años de éxitos, así que los chicos de Electronic Arts han decidido regalarnos su primera entrega para celebrarlo (entrad en vuestra cuenta de Origin para descargarla). Se nota el paso de los años, pero sigue siendo una experiencia bélica divertida.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



SLEEPING DOGS

PS3-360-PC | 6,49 €/640 94 MB

Maestro dragón

LA LLEGADA DE DLC para este título es continua. En esta ocasión, en un solo paquete nos reúnen los cinco que se ofrecieron en su día en la campaña de reserva del juego. No es muy caro, pero su aportación a la historia principal es escasa (unas pocas misiones y algunos trajes).

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS



DEVIL MAY CRY

A falta de poco más de un mes para su lanzamiento en PS3 y Xbox 360, acaba de publicarse la demo del renacer de una de las franquicias estrella de Capcom. ¿Qué encontramos en ella? Acción y espectáculo a partes iguales, como sello de identidad de la saga desde sus orígenes. Tenemos dos misiones para probar, siendo una de ellas un combate contra un enemigo final. Además, también podemos ver cómo es el sistema de mejora de nuestras armas, y desbloquear el modo Son of Sparda al completarla.

NFS: MOST WANTED

Cuatro cochazos de lujo podemos elegir en la demo para "volar" por la ciudad de Fairhaven, como el Aston Martin V12 Vantage y el Audi R8 GT Spyder. Un buen detalle es que podemos quedarnos hasta 50.000 puntos Speed (la experiencia) si compramos el juego.



VIRTUE'S LAST REWARD

La secuela de *999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* ya tiene demo, tanto en 3DS como en Vita. Se trata de una aventura gráfica de suspense con diferentes finales, en función de lo que hayamos hecho. Es larguilla, aunque está en inglés.

MULTIMEDIA



GRAND THEFT AUTO V

Ya queda menos para el regreso del sandbox por excelencia. En su segundo tráiler podemos ver a los tres protagonistas del juego haciendo de las suyas en Los Santos, la ciudad donde transcurrirá la acción.



SKYRIM

***Dragonborn*, el nuevo e inminente DLC** para *Skyrim*, nos propondrá enfrentarnos al primer Sangre de Dragón, mientras volamos a lomos de una de estas criaturas. Épico, como todos los tráilers de este juego.



BIOSHOCK INFINITE

Después de un tiempo sin ver nada de él, nos llega un tráiler muy molón donde los protagonistas se ven envueltos en mucha acción. Los poderes y las armas comparten escena con la nueva ciudad, Columbia.



CASTLEVANIA MIRROR OF FATE

La secuela de *Lords of Shadow* nos presenta su nuevo tráiler, en el que la acción y las plataformas dominan la lucha contra Drácula y vemos detalles de la jugabilidad, como el control táctil y los ataques con el látigo.

NOTICIAS

PLAYSTATION PLUS LLEGA A PS VITA



Los usuarios de la portátil ya pueden disfrutar del servicio de pago de Sony. Como premio, *Uncharted: El abismo de oro* y *Gravity Rush* están disponibles para descargar sin coste adicional, además de un giga de almacenamiento online y cuatro juegos al mes. Lo mejor: si ya estáis suscritos en PS3, no tenéis que pagar nada.

LA TEMPORADA YA HA DADO COMIENZO

El pase de temporada de *Call of Duty: Black Ops II* ya está disponible. Por 49,99 euros tendréis acceso a los cuatro paquetes de mapas que se lanzarán en 2013, más el mapa Nuketown Zombies en primicia. En total, nos ahorramos 10 euros.

UNAS MEJORAS "POR TODA LA PATILLA"

A mediados de diciembre llegará una actualización a *Resident Evil 6* que permitirá, entre otras cosas, desbloquear la campaña de Ada Wong desde el principio, jugar con un modo de dificultad superior llamado No Hope y usar una nueva cámara que mejorará nuestra visión. Y gratis.

EL "FREE TO PLAY" LLEGA A LA GALAXIA

El MMORPG basado en el universo de Lucas, *Star Wars: The Old Republic*, ha pasado a ser gratuito. Así, se ha implantado un sistema de microtransacciones y nos vemos limitados al llegar al nivel 50, pero siempre podemos pagar la suscripción habitual para jugar sin restricciones.

La web del mes





FANS DE BLACK OPS

Gracias a **www.blackops.es** y su activo foro (hay más de 12.000 usuarios registrados), los aficionados a la franquicia tienen acceso a información de los dos títulos, de los clanes organizados y también de los diversos modos de juego. ¡A pegar tiros!



LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

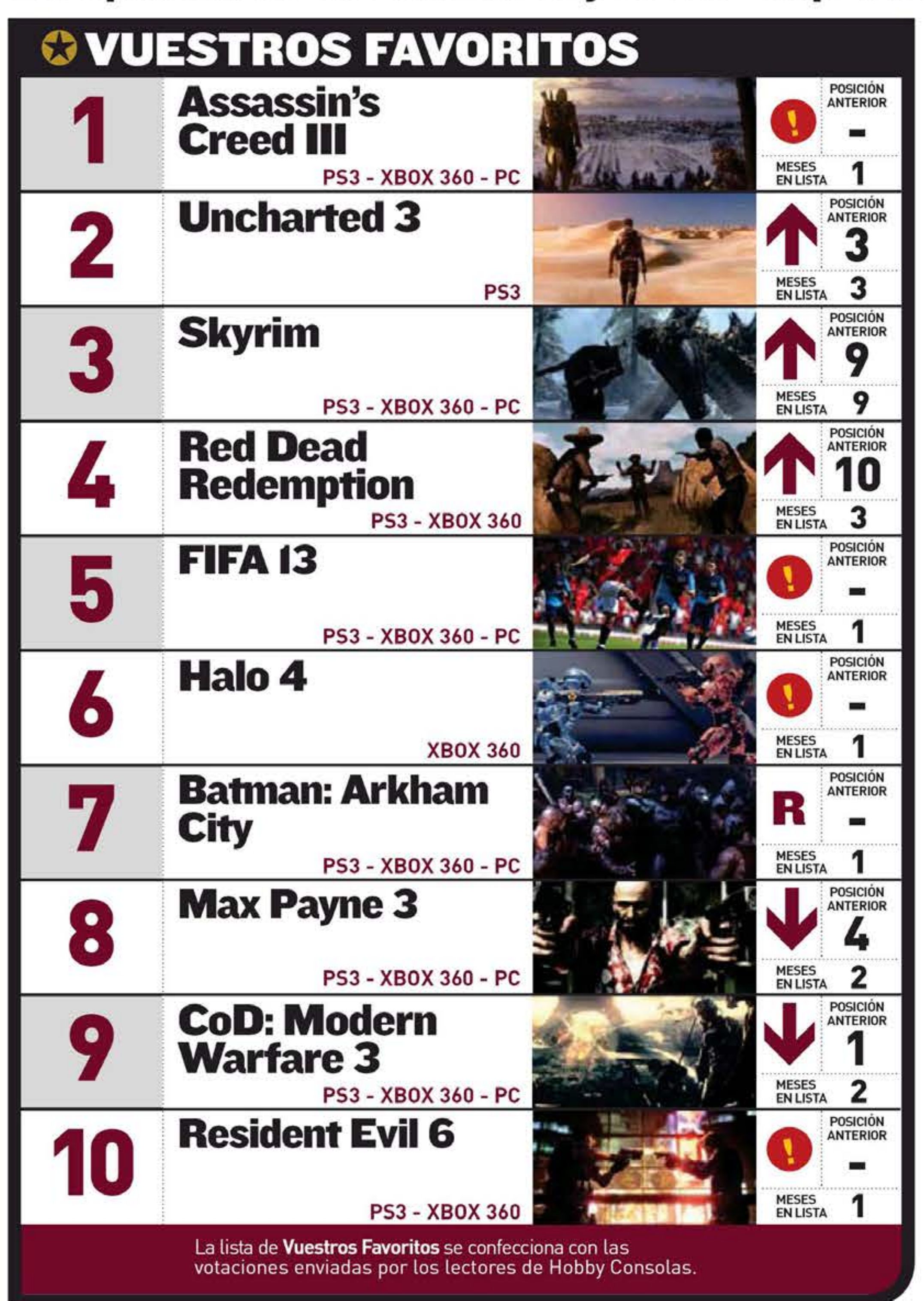
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



Puesto	Juego	Plataformas	Posición anterior	Meses en lista
1	Assassin's Creed III	PS3 - XBOX 360 - PC	! -	1
2	Uncharted 3	PS3	↑ 3	3
3	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	↑ 9	9
4	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↑ 10	3
5	FIFA 13	PS3 - XBOX 360 - PC	! -	1
6	Halo 4	XBOX 360	! -	1
7	Batman: Arkham City	PS3 - XBOX 360 - PC	R -	1
8	Max Payne 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↓ 4	2
9	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↓ 1	2
10	Resident Evil 6	PS3 - XBOX 360	! -	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS



1 GTA V
PS3 - XBOX 360 - PC
Por fin se han conocido más detalles de la maravilla de Rockstar, que contará con tres protagonistas y nos llevará a una gigantesca Los Ángeles.
FECHA: PRIMAVERA 2013



2 The Last of Us
PS3
El nuevo juego de Naughty Dog, los responsables de la saga *Uncharted*, os tiene en ascuas. Ellie y Joel tendrán que luchar por sobrevivir en un futuro devastado.
FECHA: 2013



3 Tomb Raider
PS3 - XBOX 360 - PC
Lara Croft está ya a la vuelta de la esquina, preparada para regresar más joven que nunca, con una entrega que mostrará sus comienzos como exploradora.
FECHA: 5 DE MARZO



4 God of War Asc.
PS3
Kratos, el guerrero espartano más sanguinario, volverá próximamente a PS3, con una precuela en la que se conocerán sus orígenes.
FECHA: 13 DE MARZO



5 MGS Ground Z.
PS3 - XBOX 360
Kojima no ha vuelto a soltar prenda sobre la nueva aventura de Big Boss, y su lanzamiento aún parece lejano, pero ya hay ganas.
FECHA: 2014

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... DISHONORED

La valoración de Hobby Consolas (nº 254) fue de 94.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Una apuesta arriesgada

Emir Ayub

"La apuesta más arriesgada del año, y la más acertada. Aquí se demuestra qué es la libertad de acción".

NOTA **96**



Se sale de la rutina

Javivi Chester

"Es una joya, un juegazo con personalidad propia que se escapa de la rutina de juegos clónicos de esta generación".

NOTA **95**

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (REVISTA LÍDER EN ESPAÑA)	Famitsu (REVISTA LÍDER EN JAPÓN)	IGN (WEB LÍDER EN REINO UNIDO)	Game Informer (REVISTA LÍDER EN EE.UU.)	Gamespot (WEB LÍDER EN EE.UU.)	Edge (REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO)
1	**Borderlands 2** PS3 - XBOX 360 - PC	92	94/100 "Su mezcla de tiros, rol y cooperación es espectacular"	37/40 No disponible	9/10 "Prepárate para perderte en la maravillosa Pandora"	9,75/10 "De las experiencias más gratificantes de esta generación"	8,5/10 "Un deleite para gastar horas y horas de tiempo libre"	9/10 "Gearbox conoce las bases del shooter mejor que nadie"
2	**Halo 4** XBOX 360	91	94/100 "El Jefe Maestro vuelve a casa por la puerta grande"	36/40 No disponible	9,8/10 "El rey de Xbox regresa al trono que le correspondía"	9,25/10 "343 ha logrado un gran equilibrio entre lo viejo y lo nuevo"	9/10 "Emotiva historia, coronada con un intenso multijugador"	8/10 "No reinventa la saga, pero le da un serio recalibrado"
3	**Dishonored** PS3 - XBOX 360 - PC	90	94/100 "No querrás jugar a nada que no esté tan bien diseñado"	35/40 No disponible	9,2/10 "Una joya, con un mundo memorable y una gran estética"	8,75/10 "Ofrece muchas opciones, que es una delicia descubrir"	9/10 Los poderes, la libertad y el diseño son excelentes	9/10 "Sus opciones se traducen en un deleite poco habitual"
4	**Assassin's Creed III** PS3 - XBOX 360 - PC	89	93/100 "Buenos cambios para una saga que ya se estancaba"	38/40 No disponible	8,5/10 "Una impresionante aventura que triunfa en casi todo"	9,5/10 "La mejor entrega de *Assassin's Creed* hasta la fecha"	8,5/10 "Exploración, historia y batallas navales son un éxito"	8/10 "Un nuevo mundo para ofrecer un juego rejuvenecido"
5	**FIFA 13** PS3 - XBOX 360 - PC	89	94/100 "Es la culminación de un gran proyecto futbolístico"	37/40 No disponible	9/10 "No se reinventa, pero ha mejorado. Rápido y divertido"	8,75/10 "Captura la pasión del fútbol, pero tiene imperfecciones"	8/10 "Ha evolucionado poco, pero aún es el más completo"	-/10 No disponible
6	**Need for Speed MW** PS3 - XBOX 360 - PC	88	90/100 "Criterion se vuelve a lucir con carreras en mundo abierto"	36/40 No disponible	9/10 "Rápido, frenético y furioso. Un juego muy estimulante"	9/10 "Todo en él es divertido, como debe ser en un juego así"	7,5/10 "Excitante, aunque menos pulido de lo que debería"	9/10 "Sienta nuevas bases para las carreras abiertas"
7	**Call of Duty: Black Ops II** PS3 - XBOX 360 - PC	87	93/100 "Ambientación futurista con un online realmente salvaje"	37/40 No disponible	9,3/10 "Gran ejemplo de cómo evolucionar una saga anual"	8,5/10 "Por fin mete cambios significativos en el modo Campaña"	8/10 "Se refuerza con un siniestro villano y toma de decisiones"	8/10 "Gran *Call of Duty*... pero no deja de ser un *Call of Duty*"
8	**Forza Horizon** XBOX 360	87	93/100 "Las horas se te pasarán sin darte ni cuenta"	36/40 No disponible	9/10 "Se lanza a los mundos abiertos con gran resultado"	8,5/10 "Un nuevo camino para una divertida experiencia"	8,5/10 "Tremendo 'spin off' de esta saga de carreras"	8/10 "Se inspira demasiado en otras sagas de carreras arcade"
9	**PES 2013** PS3 - XBOX 360 - PC	86	88/100 "La simulación es ahora mucho más convincente"	35/40 No disponible	8,5/10 "Por fin empieza a ser más que una sombra de *FIFA*"	8,8/10 "Pule detalles sobre todo, pero es un buen paso adelante"	8/10 "Se abraza al pasado para crear una buena simulación"	-/10 No disponible
10	**Resident Evil 6** PS3 - XBOX 360	77	92/100 "No es el mejor de la saga, pero sí el más espectacular"	39/40 No disponible	7,9/10 "El *Resident* más grande de siempre, pero no el mejor"	8,75/10 "Muta a la acción pura, que es genial en cooperativo"	4,5/10 "Una caricatura pobre de los juegos de acción modernos"	6/10 "Redefine la saga con un burdo compendio de acción"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Enamora con estilo
Marcos Fdez.

"Original, arriesgado, divertido, variado, mimado... Da todo lo que promete. Su argumento no es complejo, pero sí absorbente".

NOTA **94**



Propuesta muy original
Sergi Claramunt

"Sigilo en primera persona y con mucha originalidad, lo cual es difícil de conseguir hoy en día. Consigue enganchar y entretener".

NOTA **90**



Similar a *Bioshock*
Roberto S. López

"Una copia de *Bioshock*, con gráficos indecentes a estas alturas y poca variedad de misiones. Lo salvan la rejugabilidad y la historia".

NOTA **85**



Tiene sus fallos
Andrés Pardo

"La duración, la calidad de la historia y el nivel técnico son deficientes, y se malinterpreta la libertad de acción. Aun así, es divertido".

NOTA **75**

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

BLACK OPS II

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción





PLAYSTATION 3

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	39,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,95 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,95 €
5 Dishonored	94	59,95 €
6 Assassin´s Creed III	93	69,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Modern Warfare 3	95	70,95 €
2 Borderlands 2	94	39,95 €
3 CoD: Black Ops II (NUEVO)	93	69,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,95 €
2 Little Big Planet	95	19,95 €
3 Sonic Generations	87	39,95 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,95 €
2 F1 2012	93	64,95 €
3 Dirt 3	92	40,95 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	94	69,95 €
2 FIFA 12	94	29,95 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	49,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	69,95 €
2 Fallout New Vegas	94	29,95 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,95 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	39,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K13	93	59,95 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,95 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

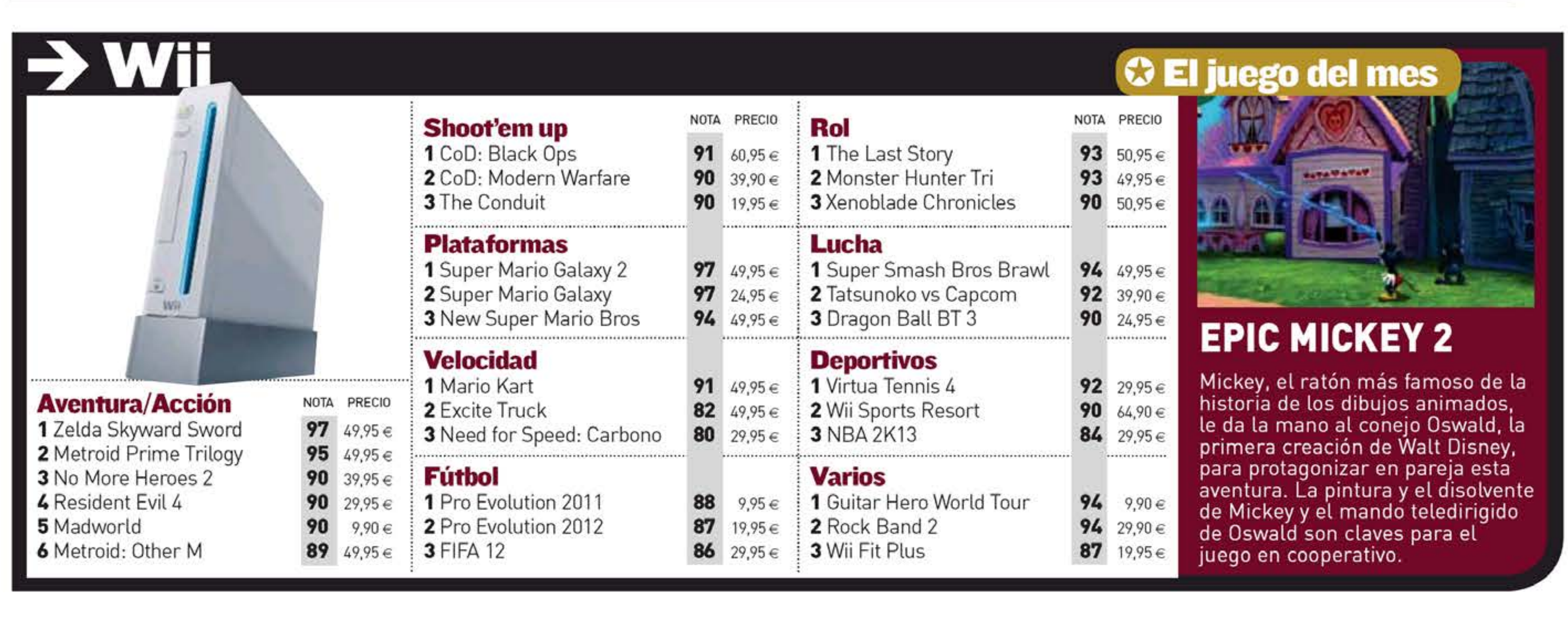
Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	19,95 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,95 €

El juego del mes

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Treyarch vuelve a disponer todo su arsenal en el campo de batalla, combinando, esta vez, una doble ambientación: el final de la Guerra Fría y el año 2025, con varios finales diferentes para la campaña y un multijugador casi infinito.



Wii

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	49,95 €
3 No More Heroes 2	90	39,95 €
4 Resident Evil 4	90	29,95 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	49,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	60,95 €
2 CoD: Modern Warfare	90	39,90 €
3 The Conduit	90	19,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,95 €
2 Super Mario Galaxy	97	24,95 €
3 New Super Mario Bros	94	49,95 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,95 €
2 Excite Truck	82	49,95 €
3 Need for Speed: Carbono	80	29,95 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2011	88	9,95 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,95 €
3 FIFA 12	86	29,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 The Last Story	93	50,95 €
2 Monster Hunter Tri	93	49,95 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	49,95 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	24,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	29,95 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 NBA 2K13	84	29,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,95 €

El juego del mes

EPIC MICKEY 2

Mickey, el ratón más famoso de la historia de los dibujos animados, le da la mano al conejo Oswald, la primera creación de Walt Disney, para protagonizar en pareja esta aventura. La pintura y el disolvente de Mickey y el mando teledirigido de Oswald son claves para el juego en cooperativo.



XBOX 360

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,95 €
3 Gears of War 3	94	39,95 €
4 Dishonored	94	59,95 €
5 Max Payne 3	94	39,95 €
6 Assassin's Creed 3	93	69,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,95 €
2 CoD: Modern Warfare 3	95	70,95 €
3 Halo 4	94	64,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	87	39,95 €
2 Spyro La fuerza del...	81	19,95 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	39,95 €
2 Forza Horizon	93	64,95 €
3 F1 2012	93	64,95 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	94	69,95 €
2 FIFA 12	94	29,95 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	49,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	69,95 €
2 Fallout New Vegas	94	29,95 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,95 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K13	93	59,95 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,95 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	19,95 €
2 Portal 2	90	29,95 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes

HITMAN ABSOLUTION

El Agente 47 vuelve a la acción por todo lo alto, firmando un peligroso contrato. Las traiciones y la corrupción se mezclan en un juego donde el siempre letal pistolero tiene que hacer gala de sus mejores disparos y disfraces.





PC

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 L.A. Noire	98	19,95 €
2 Batman Arkham City	98	31,00 €
3 Max Payne 3	95	29,95 €
4 Alan Wake	95	24,95 €
5 Warhammer 40.000 Space Marines	88	9,95 €

MMORPG

	NOTA	PRECIO
1 Star Wars The Old Republic	97	12,95 €
2 World of Warcraft: Mists of Pandaria	94	34,95 €
3 Guild Wars 2	91	54,95 €
4 W. of Warcraft Cataclysm	85	29,95 €

RTS

	NOTA	PRECIO
1 StarCraft 2	98	39,95 €
2 Total War Shogun 2	94	19,95 €
3 Civilization V	89	29,95 €
4 Men of War: Assault Squad	85	9,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Borderlands 2	94	29,95 €
2 CoD Black Ops II	93	59,95 €
3 CoD Modern Warfare 3	93	59,95 €
4 Far Cry 3	91	59,95 €
5 Crysis 2	91	9,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Diablo 3	98	59,95 €
2 Mass Effect 3	96	20,50 €
3 The Witcher 2	96	29,95 €
4 Torchlight 2	93	18,99 €
5 Skyrim	92	49,95 €

Aventura

	NOTA	PRECIO
1 The Secret of Monk. Island LeChuck's Revenge SE	95	9,99 €
2 New York Crimes	90	19,95 €
3 La Fuga de Deponia	82	19,95 €
4 Lost Horizon	80	9,99 €

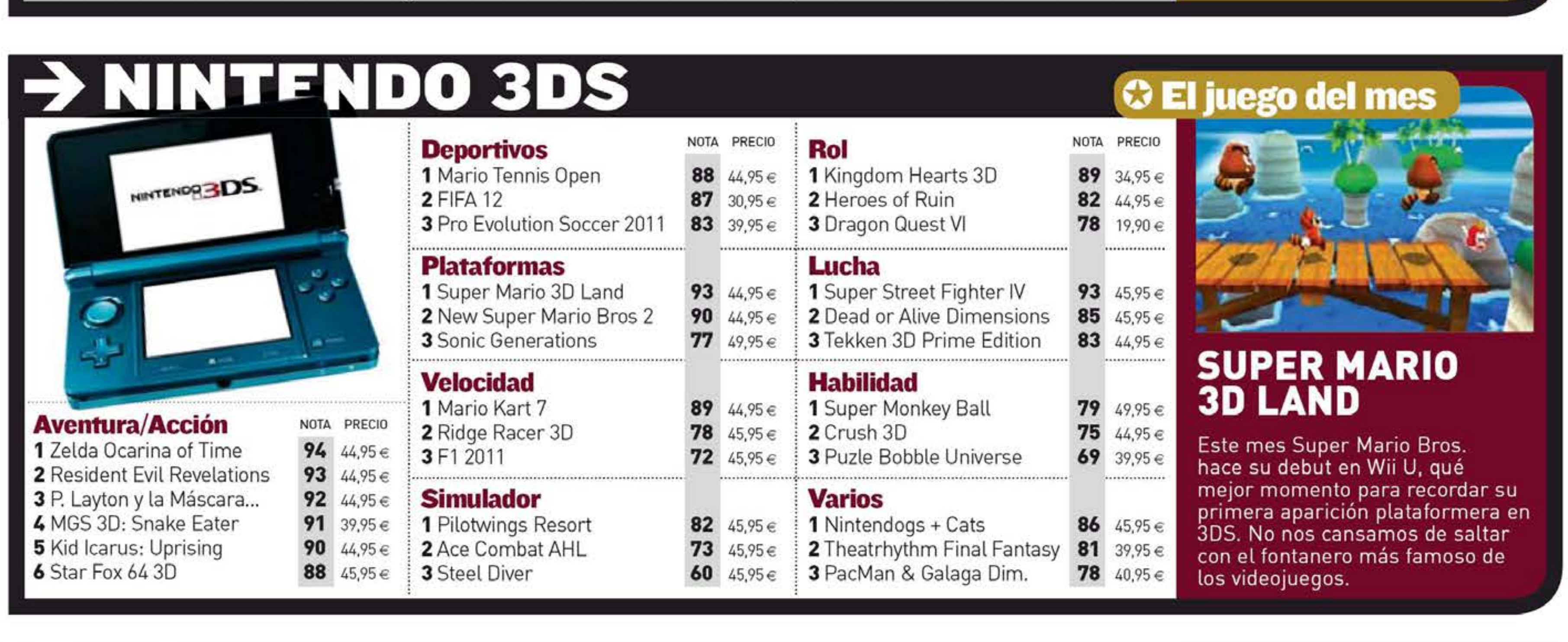
Simulación

	NOTA	PRECIO
1 Los Sims 3 Salto a la Fama	89	39,95 €
2 Los Sims 3 Sobrenatural	88	39,95 €
3 Silent Hunter 5	87	4,90 €

El juego del mes

FAR CRY 3

Rook Island aguarda en esta combinación de sandbox y shooter en primera persona. Controlamos a Jason Brody, que debe encontrar a sus amigos, capturados por un grupo de mercenarios, mientras se lía a tiros, conduce vehículos o explora cada recoveco de la jungla.



NINTENDO 3DS

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Resident Evil Revelations	93	44,95 €
3 P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €
4 MGS 3D: Snake Eater	91	39,95 €
5 Kid Icarus: Uprising	90	44,95 €
6 Star Fox 64 3D	88	45,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open	88	44,95 €
2 FIFA 12	87	30,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
2 New Super Mario Bros 2	90	44,95 €
3 Sonic Generations	77	49,95 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart 7	89	44,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
3 F1 2011	72	45,95 €

Simulador

	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	45,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts 3D	89	34,95 €
2 Heroes of Ruin	82	44,95 €
3 Dragon Quest VI	78	19,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	83	44,95 €

Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	44,95 €
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €

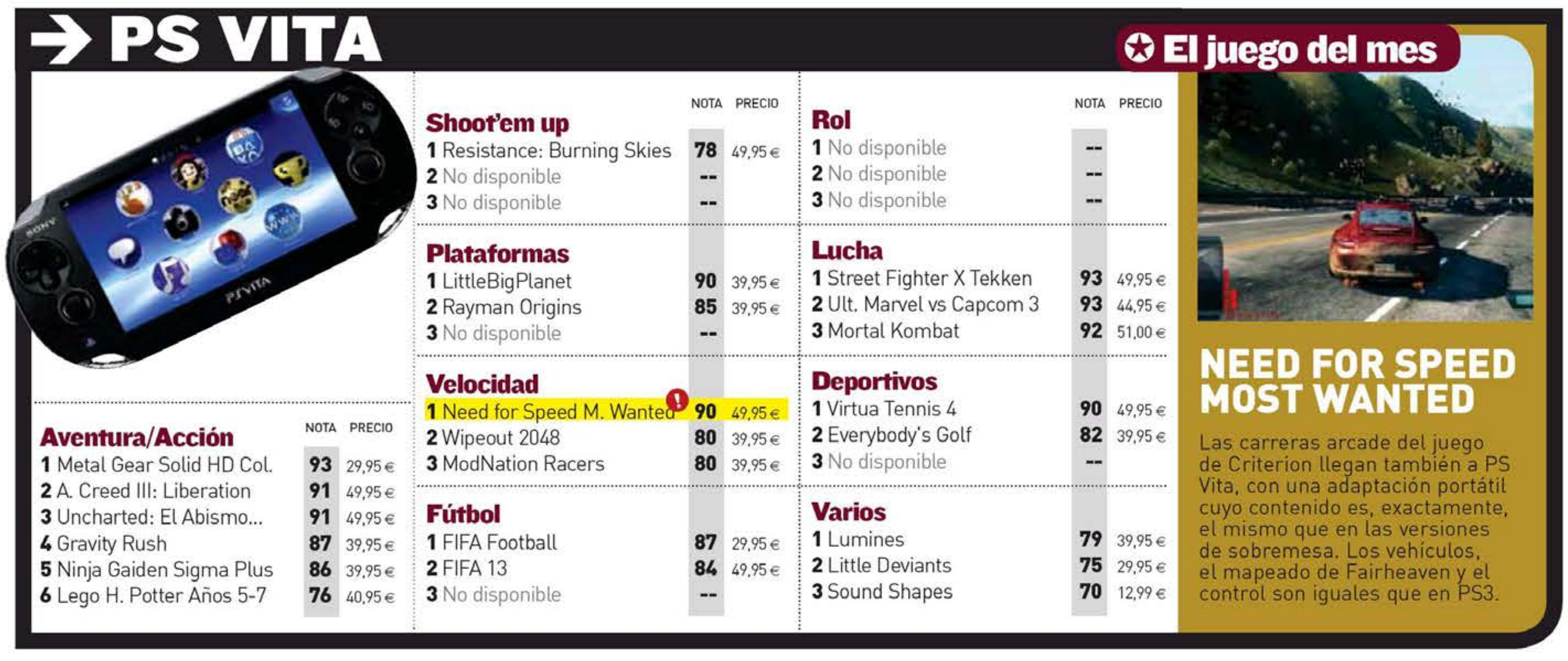
Varios

	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 Theatrhythm Final Fantasy	81	39,95 €
3 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €

El juego del mes

SUPER MARIO 3D LAND

Este mes Super Mario Bros. hace su debut en Wii U, qué mejor momento para recordar su primera aparición plataformera en 3DS. No nos cansamos de saltar con el fontanero más famoso de los videojuegos.



PS VITA

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 A. Creed III: Liberation	91	49,95 €
3 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
4 Gravity Rush	87	39,95 €
5 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
6 Lego H. Potter Años 5-7	76	40,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance: Burning Skies	78	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 LittleBigPlanet	90	39,95 €
2 Rayman Origins	85	39,95 €
3 No disponible	--	

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Need for Speed M. Wanted	90	49,95 €
2 Wipeout 2048	80	39,95 €
3 ModNation Racers	80	39,95 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA Football	87	29,95 €
2 FIFA 13	84	49,95 €
3 No disponible	--	

Rol

	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
2 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
3 Mortal Kombat	92	51,00 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody's Golf	82	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Lumines	79	39,95 €
2 Little Deviants	75	29,95 €
3 Sound Shapes	70	12,99 €

El juego del mes

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Las carreras arcade del juego de Criterion llegan también a PS Vita, con una adaptación portátil cuyo contenido es, exactamente, el mismo que en las versiones de sobremesa. Los vehículos, el mapeado de Fairheaven y el control son iguales que en PS3.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Minecraft	1600	113 MB
5	Spelunky	1200	157 MB



Spelunky
Explora, cava y salta con este divertido "simulador de Indiana Jones" en miniatura.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Wizorb	240	156 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149MB
5	The Impossible Game	80	9 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
2	Braid	9,99 €	240 MB
3	Journey	12,99 €	591 MB
4	Skullgirls	14,99 €	1,16 GB
5	The Unfinished Swan	12,99 €	1,16 GB



Pac-man Cham. Ed. DX
El clásico "comecocos", reinventado con más laberintos y retos realmente frenéticos. ¡Probadlo!

MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	Wizorb	2,99 €	156 MB
4	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
5	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4	Escape Plan	8,99 €	840 MB
5	Frobisher Says!	Gratis	421MB



La-Mulana
Con juegos descargables tan divertidos como éste, a la "viejita" Wii le puede quedar mucho de vida...

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	La-Mulana	1000 WP	N/D

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



Kid Icarus 2
El angelote de las plataformas sigue a toda mecha en la Consola Virtual.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	VVVVVV	8€	N/D

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	Assassin´s Creed III	PS3
2	Cod Black Ops II	PS3
3	Nintendo Land	Wii U
4	Resident Evil 6	PS3
5	Dishonored	XBOX 360
6	Max Payne 3	XBOX 360
7	New S. Mario Bros	3DS
8	Halo 4	XBOX 360
9	Uncharted 3	PS3
10	Darksiders II	XBOX 360



David Martínez

1	CoD: Black Ops II	PS3
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Dishonored	PS3
5	Halo 4	XBOX 360
6	Red Dead Redemp.	PS3
7	Battlefield 3	PS3
8	Assassin´s Creed III	PS3
9	New Mario Bros U	Wii U
10	Mass Effect 3	XBOX 360

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	Portal 2	PS3
3	Assassin´s Creed III	PS3
4	Skyrim	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Halo 4	XBOX 360
7	Heavy Rain	PS3
8	Super Mario Galaxy 2	Wii
9	Nintendo Land	Wii U
10	Street F. x Tekken	PS Vita

José Luis Sanz

1	Portal 2	PC
2	Skyrim	PC
3	Assassin´s Creed III	PS3
4	Uncharted 3	PS3
5	New Mario Bros U	Wii U
6	Mass Effect 3	Wii U
7	Red Dead Redemption	360
8	L.A. Noire	PS3
9	Luigi's Mansion	GC
10	Super Mario 64	N64

1	The E. Scrolls V: Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC
2	Assassin´s Creed III	PS3 - XBOX 360 - Wii U
3	Portal 2	PS3 - XBOX 360 - PC
4	Call of Duty Black Ops II	PS3 - 360 - Wii U - PC
5	Mass Effect 3	PS3 - 360 - Wii U -PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



→ LOS 5 MEJORES JUEGOS...

de estreno nintendero

Las consolas de sobremesa de Nintendo siempre debutan con grandes juegos bajo el brazo, como estos:



Nintendo 64 -- €

1 SUPER MARIO 64

El primer juego de Nintendo 64 revolucionó el mundo de los videojuegos. Mario, la mascota indiscutible de la compañía de Kioto, dejaba atrás las plataformas en 2D para entrar en un gigantesco mundo de posibilidades en 3D.



Wii 24,95 €

2 ZELDA T.PRINCESS

La aventura de Link, concebida inicialmente para Gamecube, vio la luz paralelamente en el propio 'Cubo' y en Wii, adaptada al sensor de movimiento.



Super Nintendo -- €

3 S. MARIO WORLD

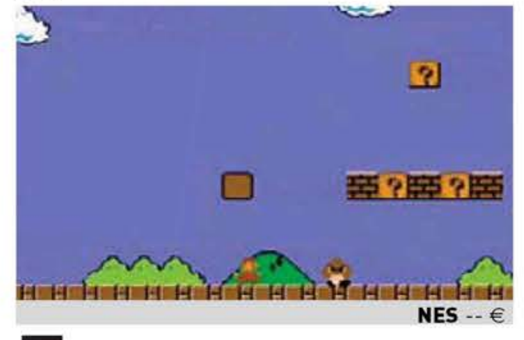
El título que acompañaba a Super Nintendo en la caja de la consola supuso el debut de Yoshi en un juego de nuestro fontanero favorito.



Gamecube -- €

4 ROGUE LEADER

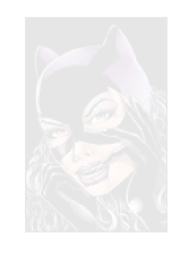
Las batallas aéreas de la trilogía original de *Star Wars*, con el Ala X o el Halcón Milenario, fueron un pelotazo en los albores de Gamecube.



NES -- €

5 S. MARIO BROS

El primer juego de la mascota de Nintendo se presentó en un 2x1, con un cartucho del que también formaba parte el genial *Duck Hunt*.



MEJORA TU CONSOLA



Mando diferente, accesorios diferentes

- **Nombre:** Accesorios varios
- **Compañía:** MadCatz
- **Consola:** Wii U ■ **Precio:** 14,99 €

Wii U ya está entre nosotros, con su peculiar concepto ligado, una vez más, a un mando diferente. El Gamepad es una suerte de tablet en el que podemos jugar por streaming y acceder a información y comandos en la pantalla. Como ocurre con los tablets o con N3DS, no vienen mal accesorios para proteger la pantalla y ampliar ciertos aspectos de control. Con el Jumbo Stylus & Screen Pak (14,95 euros) tendréis un protector, una gamuza y un lápiz táctil de gran tamaño; el Grip & Guard (14,99) es un cuerpo de silicona que protege el mando; y el FlipStand Protective Cover (29,99) es un protector de pantalla que toma forma de atril para apoyar la consola en oblicuo. Este último accesorio también incluye un protector adhesivo para la pantalla y una gamuza. **www.madcatz.com.**

■ Valoración ★★☆☆



El Wiimote vuelve a la vida

- **Nombre:** Wiimote
- **Compañía:** Nintendo
- **Consola:** Wii U
- **Precio:** Desde 54,95 €

Como seguramente sabréis, Wii U es totalmente compatible con los mandos y juegos de la primera Wii. Por eso podéis comprar sin problemas juegos ya lanzados para la anterior consola de Nintendo, aunque os hará falta un Wiimote -que los desarrolladores también pueden utilizar para nuevos desarrollos en Wii U-. Nintendo ha aprovechado el lanzamiento de la nueva máquina y ha relanzado el Wiimote, con un nuevo "packaging" con el logo de Wii U. El mando en sí es el mismo. Está disponible en cuatro colores: azul, rosa, negro y blanco **www.nintendo.com**.

Valoración ★★☆☆



Para los más clásicos

- **Nombre:** Wii U Pro
- **Compañía:** Nintendo
- **Consola:** Wii U
- **Precio:** Desde 54,95 €

Nintendo no solo ha creado un mando con pantalla para su Wii U. Desde el mismo nacimiento de la consola, podéis haceros con un mando clásico inalámbrico y sin pantalla. Pero recordad que siempre debéis mirar en los juegos que sea compatible. En EBgames Australia anuncian una versión decorada como si fuera un mando de Super Nintendo, por si queréis echarle un vistazo. Esperamos que llegue a España. **www.nintendo.com**.

Valoración ★★★★

Sin cables y a lo loco

■ **Nombre:** Cargador inducción ■ **Compañía:** Woxter
■ **Consola:** Nintendo 3DS ■ **Precio:** 16,90 €

Si aún no conocéis la comodidad de la carga inalámbrica, igual una consola portátil es un buen dispositivo para empezar. Mediante una transferencia de electricidad que requiere contacto, pero no un conector -como una cocina de inducción-, podemos olvidarnos de enrollar y desenrollar cables. Enchufad la bandeja a la corriente, cambiad la batería de vuestra Nintendo 3DS y ya está. Cada vez que la apoyéis encima, comenzará a cargarse. Muy cómodo, como ya habíamos comprobado en los accesorios para mandos de PS3 y Xbox 360. **www.woxter.com/es.**

■ Valoración ★★★☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

TECLADO

La guerra... ¡suena de lujo!

■ **Nombre:** Cascos Black Ops II ■ **Compañía:** Turtle Beach
■ **Consola:** PS3, Xbox 360, PC ■ **Precio:** Desde 50 €

Turtle Beach repite un año más con los cascos oficiales de la nueva entrega de *Call of Duty*. Además de su enorme calidad y acabado, los cascos destacan por un curioso detalle: las voces de los personajes del juego nos avisan de que, por ejemplo, se acaba la batería. Ear Force Tango es la joya de la corona: inalámbrico con ocho horas de batería, Dolby Digital de 360 grados, configuraciones diseñadas conjuntamente con Treyarch, compatibilidad bluetooth con móviles para contestar mientras se juega... Todo configurable desde una estación. Sierra, X-Ray, Kilo y Earbuds son el resto de modelos. Los precios van de 55 a 235 euros. Mirad en la web oficial. **www.turtlebeach.com.**

■ Valoración ★★★★



Dale "vita" a tu batería

■ **Nombre:** Cargador portatil ■ **Compañía:** Sony
■ **Consola:** PS Vita ■ **Precio:** 49, 95 €

Un buen chute de recarga. Eso es lo que necesitamos muchos de nosotros cada dos por tres; yonkis de la tecnología, los videojuegos y la conexión. Si alguna vez os ha dejado tirado vuestra PS Vita, este accesorio se va a convertir en vuestro mejor amigo. Apenas ocupa espacio y con él podéis unas cuantas horas más de juego. Concretamente, ofrece 1,5 veces la duración de la batería integrada en Vita. Tan solo hay que enchufar el cable USB, darle al botón y a cargar. **http://es.playstation.com**


■ Valoración ★★★☆

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

 **MANDO PS MOVE** Una nueva forma de control. **39,90 €**	 **VOLANTES G27 DE LOGITECH** El volante de referencia de PS3. **349 €**	 **MANDO INDECA MOTO GP** Vibración y sixaxis de calidad. **39,99 €**	  **ARCADE STICK STREET FIGHTER** La mejor forma de pelear. **149,99 €**	 ❗ **AURICULARES TURTLEBEACH BLACK OPS II** Genial diseño y calidad. **Desde 55 €**

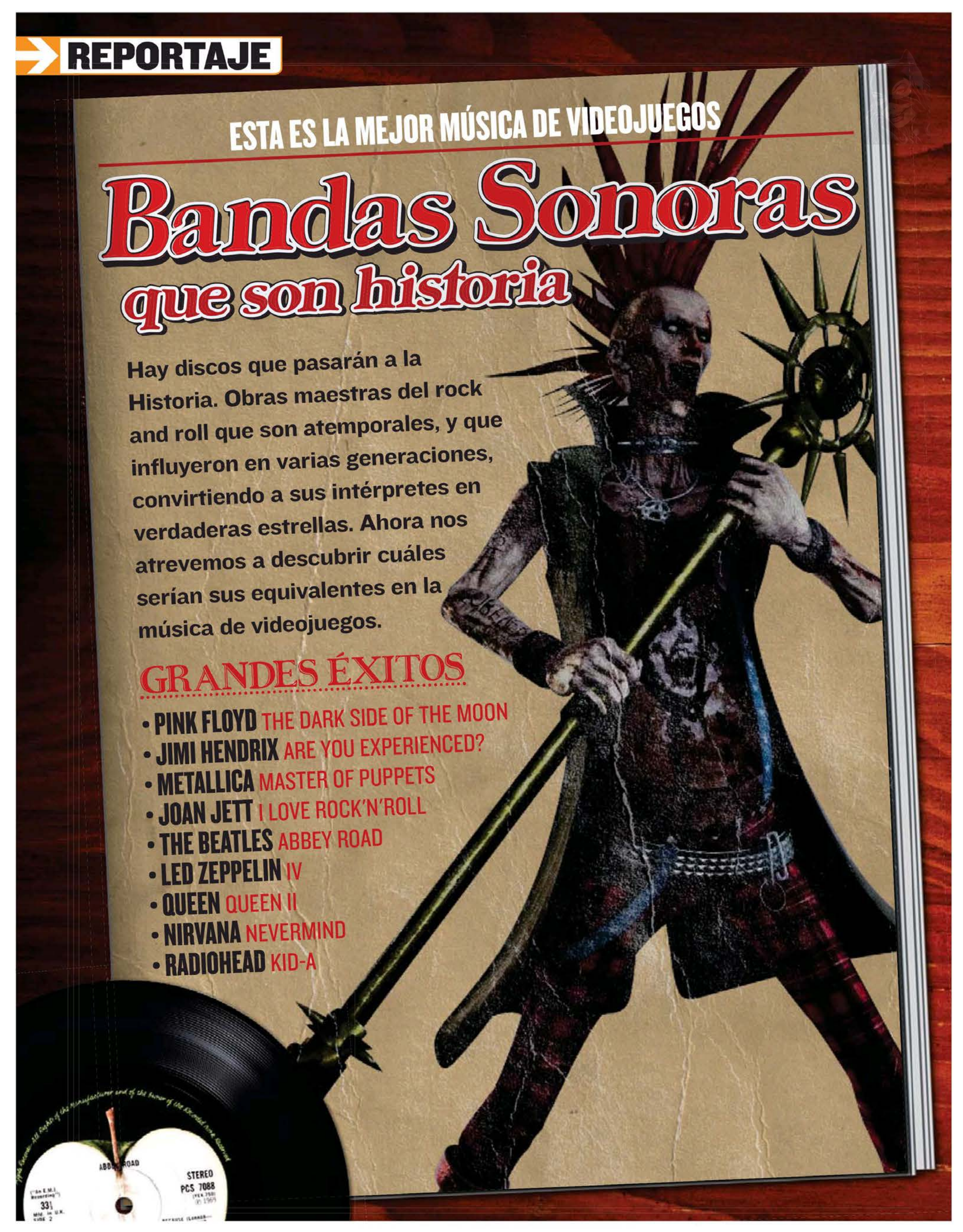
Wii

 **VOLANTES VOLANTE CON BASE** Buena opción para conducir. **14,95 €**	 **ACCESORIO Wii MOTIONPLUS** Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. **19,95 €**	 **PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO** Para los juegos "tradicionales". **24,95 €**	 **MANDO LA ROJA** Mando y nunchuk de Ardistel. **34,95 €**	 **INDUCCIÓN DUAL CHARGER** Carga 2 mandos sin conexiones. **29,95 €**

XBOX 360

 **VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL** Sin cables y muy ergonómico. **119,90 €**	 **AURICULARES TRITTON PRIMER** Inalámbricos y a un gran precio. **89,90 €**	 **PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS** Cómodo e inalámbrico. **44,90 €**	 **BATERÍAS BASE CHARGER** Dos baterías con base. **29,90 €**	 **REMOTO MANDO UNIVERSAL** Acabado en negro brillante. **14,95 €**


❗ NUEVO



ESTA ES LA MEJOR MÚSICA DE VIDEOJUEGOS

Bandas Sonoras que son historia

Hay discos que pasarán a la Historia. Obras maestras del rock and roll que son atemporales, y que influyeron en varias generaciones, convirtiendo a sus intérpretes en verdaderas estrellas. Ahora nos atrevemos a descubrir cuáles serían sus equivalentes en la música de videojuegos.

GRANDES ÉXITOS

- PINK FLOYD THE DARK SIDE OF THE MOON
- JIMI HENDRIX ARE YOU EXPERIENCED?
- METALLICA MASTER OF PUPPETS
- JOAN JETT I LOVE ROCK'N'ROLL
- THE BEATLES ABBEY ROAD
- LED ZEPPELIN IV
- QUEEN QUEEN II
- NIRVANA NEVERMIND
- RADIOHEAD KID-A



LEFT 4 DEAD 2

Led Zeppelin (IV, 1971)

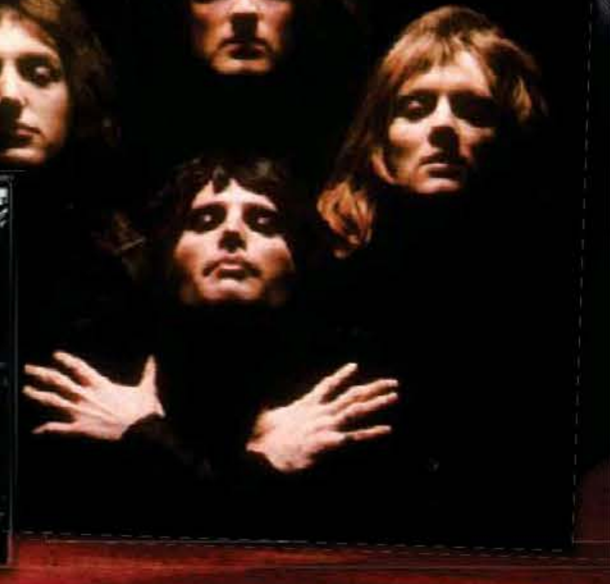
El cuarto álbum de Led Zeppelin intercala trallazos más guitarreros con temas country de raíces americanas y canciones suaves que se alzan en crescendos. Los de Jimmy Page y Rober Plant son una banda de clímax. Las explosiones, persecuciones y enfrentamientos de *Left 4 Dead*, se llevan a cabo con cortes muy enérgicos como telón de fondo. El dinamismo y la variedad son las piezas centrales de este IV, al igual que la infinidad de estilos que planteaba Mike Morasky en el juego, siempre dentro del rock. Dentro de Led Zeppelin IV se encuentra una de las baladas más memorables del rock, "Stairway to Heaven", como ejemplo de esos crescendos característicos.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Queen (Queen II, 1974)

El mundo de *Skyrim* es gigantesco y cada jugador va creando su propia aventura dentro del mapa. La banda sonora compuesta por Jeremy Soule abarca todo ese universo sin repetir ninguna fórmula. Aunque los temas sean orquestales, la diversidad de ritmos y los coros épicos nos recuerdan a las producciones de Queen. Este Queen II tiene la portada más memorable de su discografía y los arreglos vocales de la banda liderada por Mercury son una marca inconfundible.





SUPER MEAT BOY

Metallica (Master of Puppets, 1986)

Nada de *Guitar Hero* ni *Rock Band*. El sonido que conseguían los de James Hetfield en el 86 se ponía a la altura de clásicos metaleros como The Number of the Beast de Iron Maiden. Por otro lado, Danny Baranowsky se encargaba de darle a *Super Meat Boy* el ritmo frenético que necesitaban sus niveles: drum n' bass, chiptunes y guitarras metaleras. Las líneas cañeras y delirantes del juego recuerdan a ese "Master of Puppets" que da nombre al álbum de Metallica, con uno de los mejores solos de la historia.







GTA:SAN ANDREAS

Nirvana (Nevermind, 1991)

San Andreas contaba con una amplia colección de temas y, a pesar de que Nirvana no aparecía en el juego, Nevermind tiene una clara conexión con él y su idea de libertad. En los noventa, había mucha y muy buena música, pero gran parte de ella quedaba enterrada bajo las masas. Hasta Nirvana, ninguna banda underground había ascendido hasta convertirse en un éxito dentro del público general. Nevermind hizo que escuchar la radio fuera toda una experiencia, como pasaba en *GTA*. Conducir por pequeños pueblos con Radio X a tope se parecía a esa sensación de libertad que llegaba con el grunge.



SILENT HILL

Pink Floyd (The Dark Side of the Moon, 1973)

Pesadillas, sueños y alucinaciones para todos los gustos. Este álbum de Pink Floyd es uno de los más famosos de todos los tiempos y su sonido es perfectamente reconocible incluso cuarenta años después. Los efectos de sonido inusuales y la mezcla de orquesta y distorsiones de Pink Floyd fueron influencias básicas para Akira Yamaoka a la hora de crear la banda sonora de la saga *Silent Hill*. Lo que hace grandes a Pink Floyd y a Yamaoka es su gusto por lo experimental y la psicología del sonido.





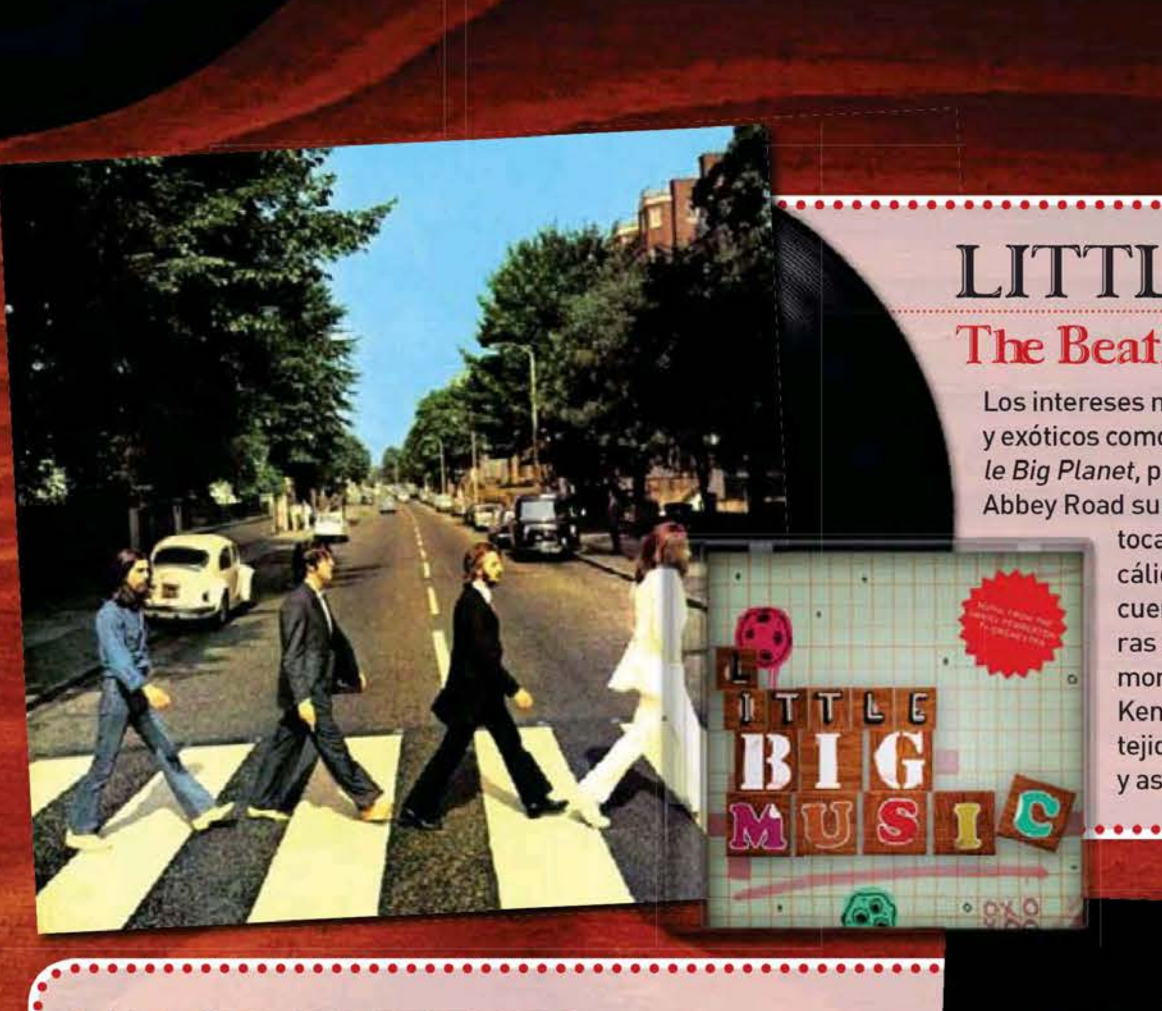


FINAL FANTASY VII

The Jimi Hendrix Experience (Are You Experienced?, 1967)

Las influencias de Nobuo Uematsu se dividen entre la vertiente más clásica del folk y la del rock progresivo. La banda sonora de *FFVII* es furiosa y oscura y podría enmarcarse dentro de la segunda vertiente. El comienzo de "One-Winged Angel" en la batalla final contra Sephiroth fue inspirado por "Purple Haze", el gran hitazo de este disco, ideado por uno de los mejores guitarristas de la historia. ¡Y zurdo!





LITTLE BIG PLANET

The Beatles (Abbey Road, 1969)

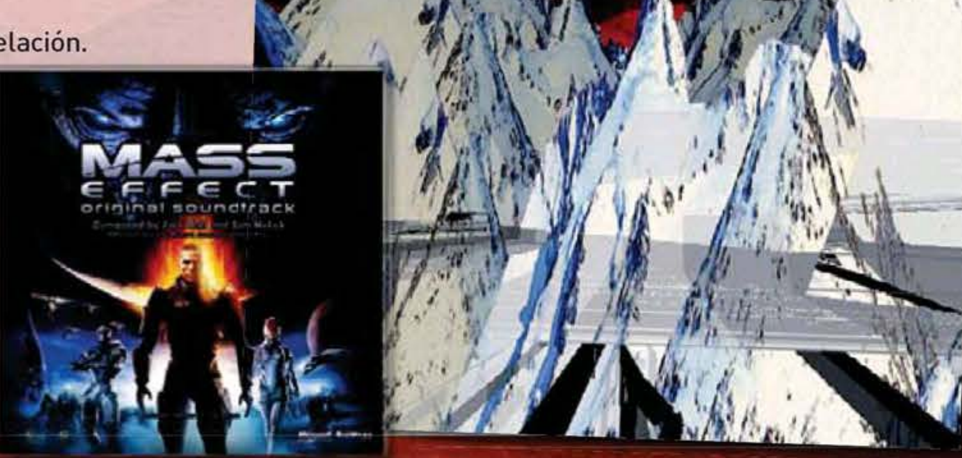
Los intereses musicales de los Beatles fueron tan diversos y exóticos como los viajes que se marcaba Sackboy en *Little Big Planet*, pero no solo se parecen en eso. Como álbum, Abbey Road supuso la unión de todos los estilos que había tocado la banda; una obra redonda. El universo cálido y entrañable de *Little Big Planet* nos recuerda, inevitablemente, a las canciones poperas con estructuras sencillas, pegadizas y memorables del cuarteto de Liverpool. Mat Clark, Kenneth Young y Daniel Pemberton creaban un tejido sonoro algo cursi y muy optimista en *LBP* y así es como nos gusta recordar a los Beatles.



MASS EFFECT

Radiohead (KID A, 2000)

Cuando Radiohead lanzó Kid A, se creó una constelación. Habían inventado un mundo tan lejano e hipnótico como los elementos Hombre vs. Máquina de *Mass Effect*. Las scores de Jack Wall o Clint Mansell creaban esa experiencia emocional y psicológica que comparte Kid A. El descubrimiento de un nuevo mundo con canciones de cuna y coqueteos con la electrónica. Este álbum estimuló el uso de sintetizadores, mientras que Jack Wall bebía de estas sensaciones para la aventura de Shepard.





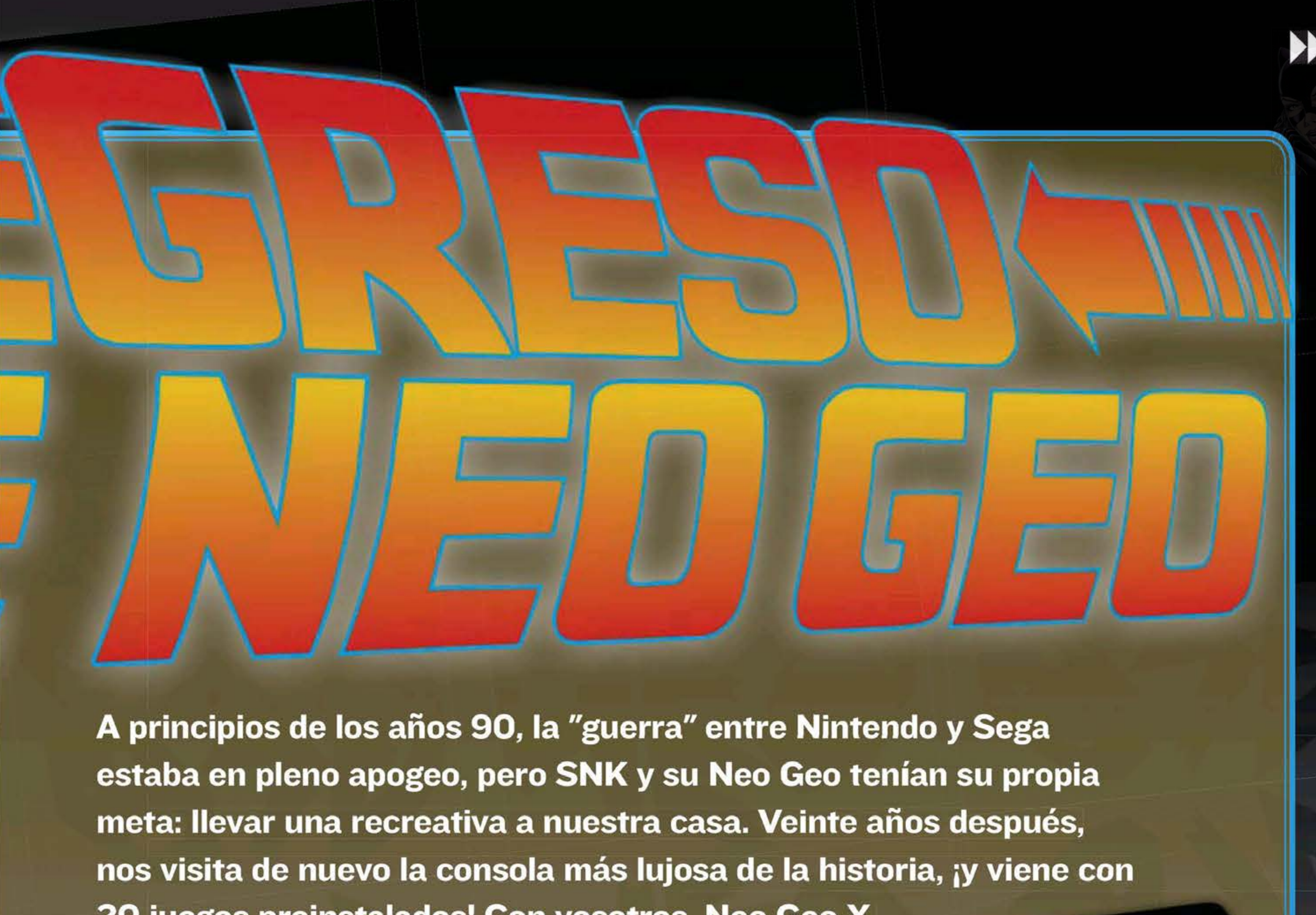
LOLLIPOP CHAINSAW

Joan Jett & The Blackhearts (I Love Rock 'n' Roll, 1981)

El primer disco de Joan Jett es el himno de una generación. Cuando suena "I Love Rock 'n' Roll" nos vienen a la cabeza los años ochenta, como cuando jugamos a *Lollipop Chainsaw* y nos cargamos a unos cuantos zombies con Dead or Alive de fondo. Toda su banda sonora está formada por hitazos memorables como este; caóticos, escandalosos y ruidosos. La esencia de la banda sonora del juego de Suda 51 es el exceso de decibelios del que también pecaban las chicas de Joan Jett.




RE
DE
810



A principios de los años 90, la "guerra" entre Nintendo y Sega estaba en pleno apogeo, pero SNK y su Neo Geo tenían su propia meta: llevar una recreativa a nuestra casa. Veinte años después, nos visita de nuevo la consola más lujosa de la historia, ¡y viene con 20 juegos preinstalados! Con vosotros, Neo Geo X.

LA CONSOLA

Nada de dos pantallas, control táctil o Internet. Con un diseño elegante y sobrio, esta portátil ofrece lo más básico para jugar a los clásicos.

El color negro y las letras doradas recuperan una de las consolas más influyentes de la historia, ahora en versión portátil. Además de la mini palanca digital, los cuatro botones de acción y los tradicionales Select (renombrado como Menú) y Start, tenemos cuatro nuevos gatillos que sirven, por ejemplo, para cambiar el formato de pantalla. Este adopta los 16:9 hoy día vigentes, aunque podemos ver los juegos en 4:3 si queremos disfrutarlos del modo en que fueron diseñados.

El tamaño de la pantalla, de 4,3 pulgadas, le da a la consola unas dimensiones razonables, que se traducen en comodidad al utilizarla. En cuanto a su conectividad, disponemos del clásico puerto de auriculares, un slot para tarjetas de memoria SD, las salidas de vídeo para conectarla a nuestro televisor y un puerto USB para cargar la batería, que es interna y durará unas seis horas, suficientes para "darle" a los veinte juegos que vienen preinstalados en la máquina.

FICHA TÉCNICA

- **TAMAÑO:** 169 x 71 x 14 milímetros
- **PANTALLA:** LCD de 4,3" y formato 16:9. Resolución de 480 x 272 píxeles
- **POTENCIA:** Micro a 1 GHz y 128 MB de RAM. Linux como sistema operativo
- **FECHA Y PRECIO:** 6 de diciembre, a un precio de 209,99 euros en pack Gold



LOS ANTECEDENTES

Casi al final de la década de los 80, SNK decidió apostar por el mercado recreativo y creó un mueble multijuego para reducir costes. Así nació la familia Neo Geo, que saltó a los hogares más pudientes de forma simultánea.

1990
NEO GEO MVS

Con un diseño y color rojo inconfundibles, este mueble arcade permitía instalar hasta seis juegos a la vez en formato cartucho, lo que facilitaba su cambio y ahorraba espacio en los salones recreativos. Hasta ese momento, lo habitual eran máquinas dedicadas que costaban el doble que los juegos creados por SNK.



1990
NEO GEO AES

El "Rolls Royce" de las consolas contaba con una potencia descomunal, casi tanto como el tamaño de su mando. Su precio era de 80.000 pesetas, unos 950 euros a día de hoy (teniendo en cuenta la inflación), pero lo "mejor" estaba por venir: ¡algunos juegos llegaron a costar más de la mitad del precio de la consola!





OPORTUNIDAD DE ORO

EL PACK QUE SE PONE A LA VENTA incluye la consola, la base de conexión y un mando arcade. La base hace la función de estación de carga, tiene salidas HDMI y de vídeo compuesto (para jugar en pantallas modernas y televisores de tubo, respectivamente) y permite conectar dos mandos, que son una réplica casi exacta del original. Lógicamente, también vienen los cables de conexión al televisor y la fuente de alimentación.

El distribuidor oficial en España es Shine Star. Entre los planes de Blaze (el fabricante de la máquina, licenciado por SNK) está el poner a la venta la consola por separado, pero a día de hoy no hay más datos que puedan confirmar esta posibilidad.

MANDO ARCADE

BASE DE CONEXIÓN



CONSOLA PORTÁTIL





NINJA MASTERS

LOS PRIMEROS COMPRADORES del pack recibirán gratis este cartucho (o tarjeta de memoria, mejor dicho). El hecho de que exista al menos un juego en formato físico es muy importante, ya que abre la puerta al lanzamiento de otros en un futuro cercano. Esto no ha sido ratificado oficialmente, pero solo pensar en ver más juegos del catálogo nos entusiasma.

1994

NEO GEO CD

De cara a reducir los costes de fabricación y aumentar la venta de software, SNK puso a la venta hasta tres versiones de la consola con soporte en CD, en lugar de los tradicionales cartuchos. Los juegos pasaron a costar hasta un 80% menos, pero los tiempos de carga eran insufribles.



1998

NEO GEO POCKET

Era casi inevitable ver una versión portátil en la saga familiar. Esta llegó con pantalla monocroma y más tarde en color, acompañadas ambas de juegos mucho más sencillos que los de las hermanas mayores. Fracasaron rápidamente debido, sobre todo, a un mercado dominado sin discusión por Game Boy.



LOS 20 JUEGOS

3 COUNT BOUT (1993)

Diez enormes luchadores peleaban por ser los mejores a lo largo de cinco campeonatos, en los que "valía todo" para ganar. Podíamos jugar a dobles en modo cooperativo, además del típico versus.



ALPHA MISSION II (1991)

Shoot'em up vertical "de toda la vida", donde recoger items para recuperar energía y mejorar nuestra nave era fundamental. El enemigo nos atacaba por tierra y aire, y había jefes a mitad y final de las fases.



ART OF FIGHTING (1992)

Primer juego de una de las sagas de lucha "uno contra uno" más innovadoras. Entre otros detalles, introdujo el zoom al moverse los luchadores y el súper ataque, disponible al batir una fase de bonus.



BASEBALL STARS 2 (1992)

Elegíamos nuestro equipo de entre 18 posibles y competíamos en dos ligas, diferenciadas por el nivel de dificultad. Su estilo era desenfadado, espectacular y poco realista pero, eso sí, también divertido.



CYBER-LIP (1990)

Uno de los mejores juegos para disfrutar a dobles. En este shooter horizontal, que podría haber inspirado *Metal Slug* y *Super Probotector*, controlábamos a dos soldados que debían salvar el planeta.



FATAL FURY (1991)

Lanzado el mismo año que *Street Fighter II*, este título dio origen a una saga mítica dentro del género. Fue el primer juego de lucha para Neo Geo, y el dominio de los movimientos especiales era la clave para ganar.



KING OF FIGHTERS '95 (1995)

A diferencia de otros juegos de "dar leña" de la época, aquí formábamos un equipo de tres luchadores para pelear. Los personajes a elegir pertenecían a diferentes juegos y sagas de SNK.



KING OF THE MONSTERS (1991)

¿Lucha libre con monstruos? Peleábamos contra seis diferentes en otras tantas ciudades japonesas, donde era posible destruir casi todo lo que veíamos en el escenario. Regulón y curioso a partes iguales.



METAL SLUG (1996)

Sin duda, uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Acción y humor al 50%, un nivel técnico demoledor y diversión sin igual jugando a dobles daban forma a este súper éxito. ¿Qué más podíamos pedir? Sólo que hubiera sido un poco más largo, pero su intensidad lo compensaba. ¿Os hemos dicho ya que jugar junto a un amiguete era épico?

LAST RESORT (1992)

Únicamente usábamos la palanca y dos botones para controlar nuestra nave, en uno de los shoot'em ups más difíciles que hemos visto nunca. Claramente inspirado en otro clásicazo como *R-Type*.



REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL (1997)

Sexta entrega de la saga *Fatal Fury*. Un total de 22 luchadores protagonizaban el título, donde el sistema de doble plano de *Fatal Fury 2* volvía a escena. Destacaba un apartado gráfico más desarrollado.



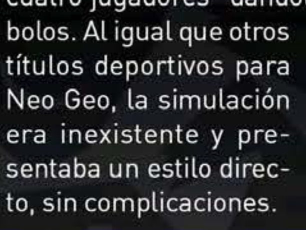
SAMURAI SHODOWN II (1994)

A diferencia de otros títulos de lucha de SNK, aquí peleábamos con armas. Muy mejorado con respecto a la primera entrega, está considerado como uno de los tres mejores juegos de la consola.



LEAGUE BOWLING (1991)

Tres modos de juego para hasta cuatro jugadores "dándole" a los bolos. Al igual que otros títulos deportivos para Neo Geo, la simulación era inexistente y presentaba un estilo directo, sin complicaciones.





MAGICIAN LORD (1990)

Juego de plataformas con scroll lateral que fue lanzado simultáneamente con la consola, donde manejábamos a un mago que podía transformarse en diversas criaturas. Su dificultad era desesperante.



MUTATION NATION (1991)

Carecía del carisma de otros beat'em ups de la época y resultaba un poco corto, aunque ganaba muchos enteros si se jugaba junto a un colega. Su mayor aporte fueron los curiosos ataques especiales.



NAM-1975 (1990)

Estamos ante el primer juego de Neo Geo. Como curiosidad, era el único título que no mostraba el logo y la musiquilla típicos de la plataforma al iniciarlo. Por lo demás, muy similar a *Cabal*, otra recreativa.



PUZZLED (1990)

Inspirado en dos leyendas como *Tetris* y *Arkanoid*, era uno de los pocos juegos de "inteligencia" de la consola. Eso no quita que fuera divertido y una de las pocas opciones "tranquilas" del catálogo.



SUPER SIDEKICKS (1993)

Doce equipos peleaban por la copa SNK en un juego de fútbol totalmente arcade. De hecho, podríamos decir que fue uno de los precursores de los títulos deportivos que huían de la simulación más pura.



WORLD HEROES P. (1995)

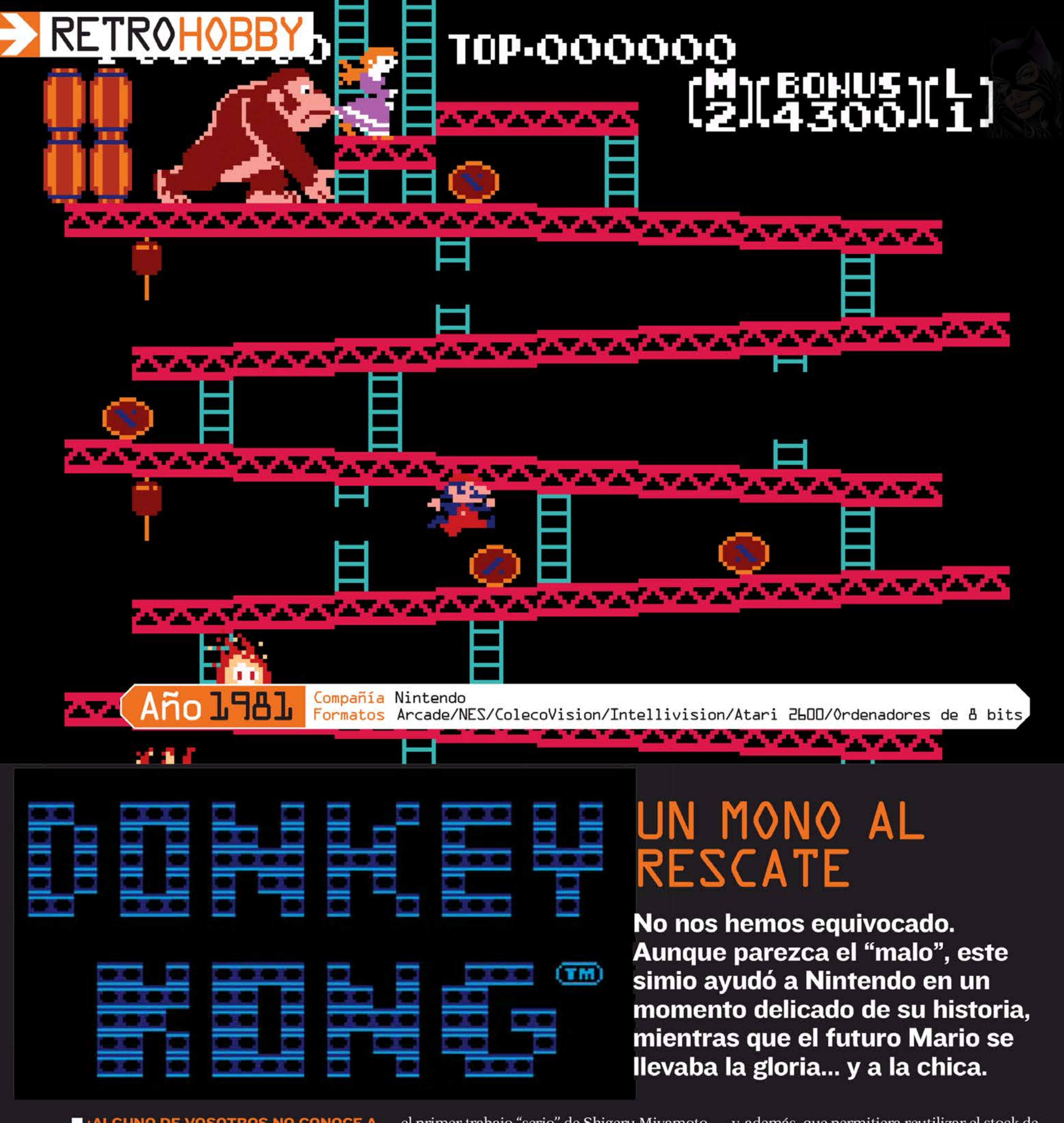
Punto final a la serie *World Heroes*, otra más dentro del género de la lucha versus en Neo Geo. Aquí los luchadores viajaban en el tiempo para celebrar el torneo definitivo. Y también el más original.



FATAL FURY SPECIAL (1993)

Versión renovada de *Fatal Fury 2*, en la que se añadió mayor velocidad a los combates y un nuevo sistema de combos. Cabe decir que fue uno de los juegos de la "bestia negra" que visitó más sistemas en diferentes conversiones, aunque las críticas no fueron buenas.





Año 1981 Compañía Nintendo
Formatos Arcade/NES/ColecoVision/Intellivision/Atari 2600/Ordenadores de 8 bits

DONKEY KONG™

UN MONO AL RESCATE

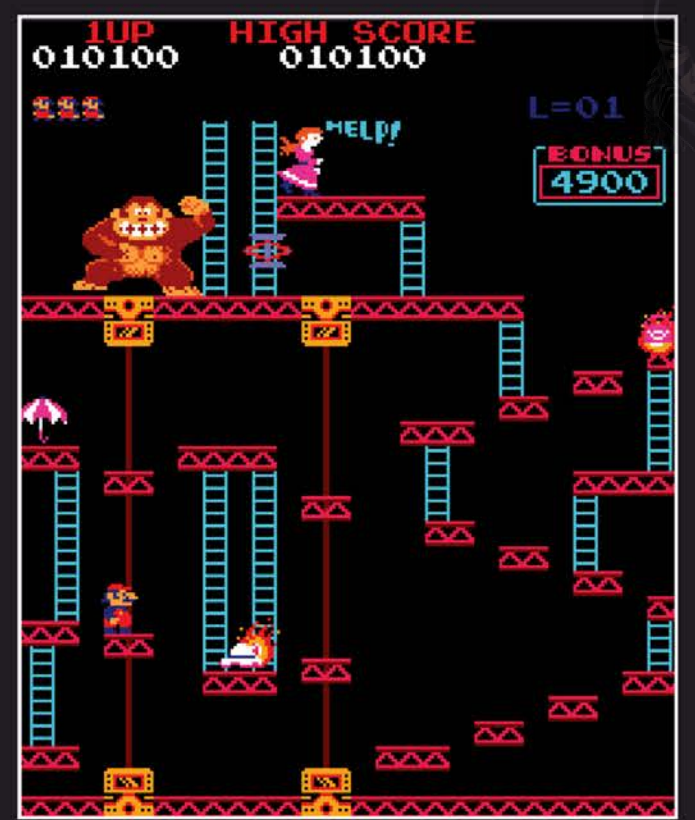
No nos hemos equivocado. Aunque parezca el "malo", este simio ayudó a Nintendo en un momento delicado de su historia, mientras que el futuro Mario se llevaba la gloria... y a la chica.

¿ALGUNO DE VOSOTROS NO CONOCE A DONKEY KONG? Lo dudamos. Se ha convertido en uno de los personajes más populares de esta industria, aunque es cierto que su momento álgido lo tuvo en la década de los 80, al conquistar los salones recreativos y las consolas y ordenadores de 8 bits de medio mundo. Tampoco podemos olvidar la serie *Donkey Kong Country*, lanzada en Super Nintendo, que volvió a reactivar su popularidad. Lo que no mucha gente sabe es que fue el primer trabajo "serio" de Shigeru Miyamoto en Nintendo, y que su creación (también en parte mérito de Gunpei Yokoi) ayudó a la compañía a salir de las dificultades financieras en las que se encontraba y a situar un arcade de éxito en el mercado norteamericano.

Lo había intentado con *Radar Scope* en 1980, una recreativa que tuvo cierta popularidad en Japón, pero que no cuajó en los USA. Así, Miyamoto fue el encargado de crear un juego que encajara en los gustos occidentales y, además, que permitiera reutilizar el stock de muebles de *Radar Scope* que había quedado aparcado. *Donkey Kong* fue lanzado en 1981 y se convirtió en un auténtico bombazo.

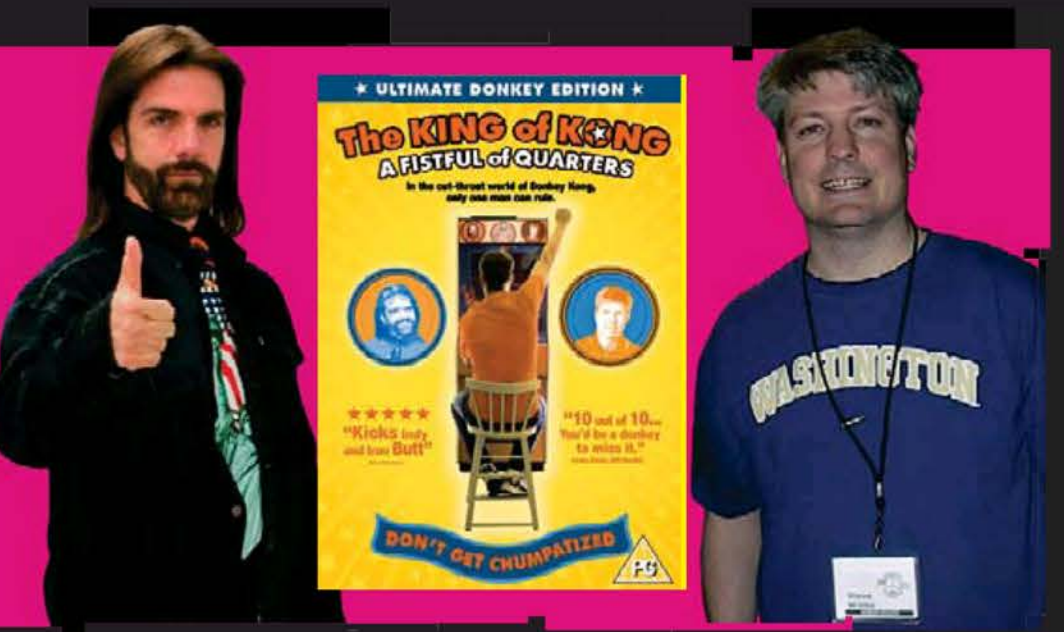
LA MECÁNICA DE JUEGO NO PUEDE SER MÁS SIMPLE: Jumpman (nuestro personaje, que más tarde se convertiría en Mario) se dedica a "plataformear" hasta llegar a su novia Pauline, la cual ha sido secuestrada por el famoso gorila. Las pantallas son estáticas





De vuelta a la actualidad "friki"

En 1982, Billy Mitchell (considerado como el mejor jugador de todos los tiempos) estableció un récord en *Donkey Kong* que duró casi dos décadas. Fue batido en al año 2000 y, desde entonces, la fiebre por el juego ha subido hasta niveles impensables, dado que hablamos de un arcade lanzado hace más de treinta años. En el estupendo documental de 2007 *The King of Kong*, vemos cómo un desconocido llamado Steve Wiebe se propone superar la marca de la máquina y entra en una disputa casi personal con el antiguo recordman. Si queréis verlo, podéis comprar el DVD en Reino Unido (eso sí, en inglés), porque nunca fue lanzado en nuestro país. Hoy día, el récord lo ostenta Hank Chien, un cirujano plástico de Nueva York que batió su propia marca hace apenas tres meses. ¿Os apetece retarle? Sólo tenéis que hacer 1.127.700 puntos...



y se dividen en cuatro tipos, en las que básicamente tenemos que alcanzar a la chica y finalmente hacer caer a Donkey Kong.

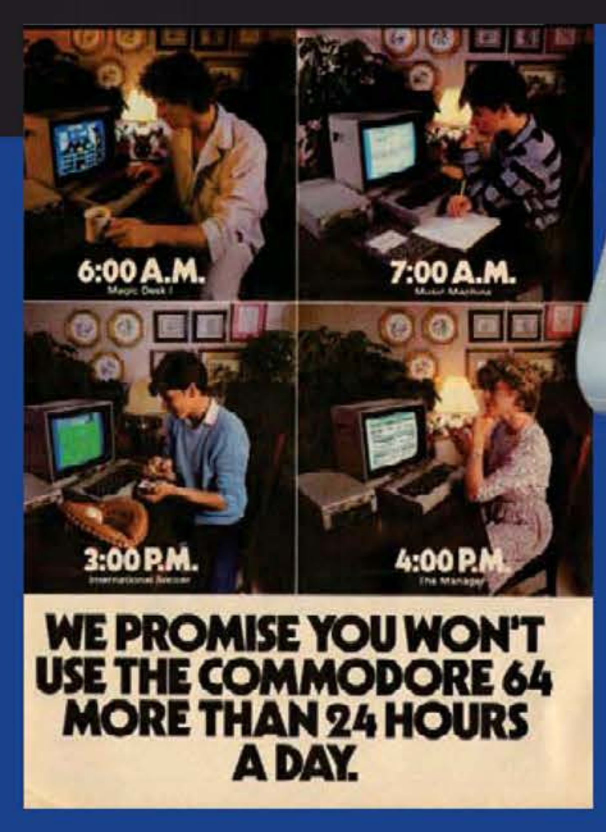
Su aparente sencillez oculta un juego difícil, donde la mayoría de jugadores no duraban más de unos minutos. Además de incluir, por primera vez, la posibilidad de saltar en un juego de plataformas, la meta era conseguir el mayor número de puntos, ya que el juego se repetía cíclicamente sin un final aparente. Este llegaba (si no moríamos antes) al alcanzar al nivel 22, ya que un error de programación no permitía seguir más allá.

La mezcla producida por la alta dificultad y las novedades que aportaba sobre otros videojuegos fue la clave. Además del éxito de la recreativa, se versionó para casi todas las consolas y ordenadores de la época, convirtiéndose en un éxito de ventas. Nintendo se salvó de un futuro incierto, Miyamoto dio inicio a su leyenda y los más viejos del lugar disfrutaron (y sudaron) al máximo con *Donkey Kong*. No hay duda: venimos del mono. HC



HISTORY RELOADED

LOS 69 KILOBYTES DE COMMODORE





COMMODORE FUE QUIEN LLEVÓ LOS ORDENADORES AL GRAN PÚBLICO

Corría el año 1979 y Jack Tramiel, fundador de Commodore, quería un nuevo ordenador para pelear con la creciente oferta de competidores que comenzaban a invadir el panorama norteamericano. Sólo dos años antes, la compañía había lanzado el PET, un equipo que tuvo un éxito comercial razonable, pero que no tardó en verse superado. Sorprendiendo a la mayoría de sus directivos, el máximo dirigente de la empresa insistió en que debía ser un ordenador económico, ya que veía en la expansión del mercado el medio para llegar al éxito y no en vender un producto caro a unos pocos privilegiados.

Así, en 1980 se producía el lanzamiento del VIC-20, criticado por algunos por no suponer un salto tecnológico suficiente, pero cuya estrategia funcionó. El precio se situó en los 299 dólares y la estrategia se completó poniéndolo a la venta en jugueterías y grandes almacenes. Por contra, los competidores más similares costaban casi el doble y raramente se podían comprar fuera de distribuidores exclusivos. Los resultados dieron la razón a Tramiel: dos años después se convirtió en el primer ordenador en vender un millón de unidades. Sin duda alguna, sus 5 kB de memoria habían triunfado.

A pesar del éxito que atesoraba el VIC-20, solo un año después de su lanzamiento comenzó el trabajo para preparar un sucesor. Tramiel volvió a insistir en que había que mantener el coste lo más bajo posible pero, al mismo tiempo, lanzar un producto que sí estuviera técnicamente a la altura de los equipos del momento. De este modo, en 1982 llegaría al mercado el Commodore 64, un ordenador que incluso costando 595 dólares seguía estando muy por debajo de los precios de la competencia. Y representaba, además, un salto cualitativo sobre su antecesor, además de mantener las premisas sobre las que este triunfó: se sustentaba en una amplia red de ventas y en campañas de publicidad constantes. Sobra decir que también arrasó entre los desarrolladores, sobre todo gracias a su memoria de 64 kB, la capacidad gráfica y el chip de audio.

Su éxito fue innegable: 15 millones de unidades lo convierten en el ordenador más vendido de la historia. Fue el equipo más exitoso de Commodore, aunque "cierta" máquina llamada Amiga pueda poner algunos peros… pero esa ya es otra historia.

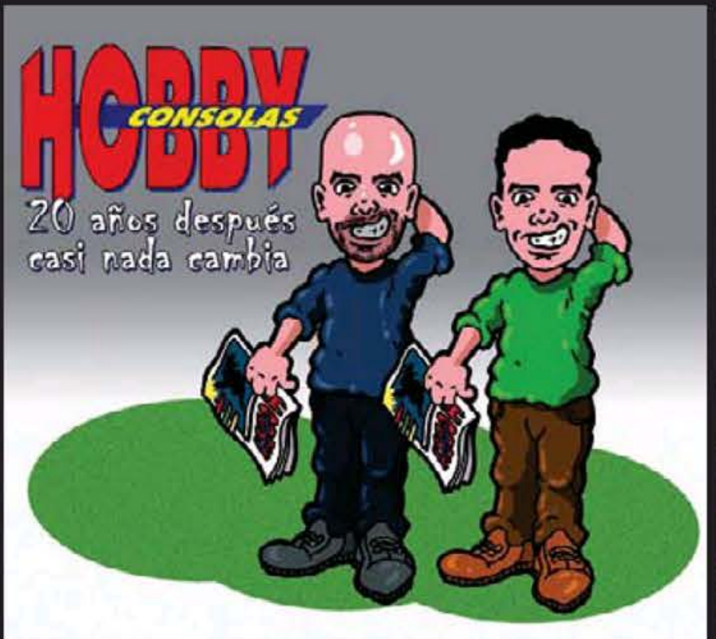




MULTITUD DE PERIFÉRICOS fueron lanzados para ambos ordenadores. A la izquierda, uno de los módems que podían utilizarse en el VIC-20. Y a la derecha, la unidad de disco 1541, posiblemente la más popular para el C64.

EL RETROBLOG *Por José Luis Del Carpio*

¿PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS?





¿Te gustan los videojuegos? ¿Tienes más de 18 años? ¿Te gustaría hacer de tu hobby tu profesión? Estas tres preguntas se publicaron, si no recuerdo mal, en el tercer número de Hobby Consolas. Era como si el anuncio lo hubiera escrito yo, porque unía en un trabajo mis dos pasiones. Escribí mi solicitud (por carta, ya que en 1992 eso del email ni se sospechaba que fuera a existir) y me fui a la calle de los Ciruelos en San Sebastián de los Reyes a hacer mi entrevista, que consistía en un análisis a un juego que tuviera, y otro a un juego que no tuviera. Lo debí hacer más o menos bien porque el día siguiente ya me convertí en uno más del club. ¿Y cómo era la redacción entonces? Discos de cinco y cuarto, pantallas de fósforo verde (de esas que cuando apagabas el ordenador se quedaban las letras "impresas"), ordenadores 286 con "kas" de RAM, teles de 16 pulgadas... Tuve 10 minutos para elegir mi nick... Vi la caja del bazooka de Super Nintendo y decidí llamarme "The Scope". De esa época recuerdo con especial cariño a Alfonso Fernández Borro, que nos hacía las caricaturas como la que ilustra estas líneas, a Juan Carlos García (mi primer jefe), Bruno Sol (10 años después hasta compartimos piso), Marcos García, Amalio Gómez, Sonia Herranz (que entró a la vez que yo)... Más tarde se incorporarían Javier Bautista, Manuel del Campo y Javier Abad, los tres compañeros míos de facultad. Lo que más sorprende es que 20 años después todos seguimos en esto. Algunos hemos "cambiado de barrio", pero seguimos viviendo de, por y para los videojuegos de alguna manera. Hacíamos una gran revista sin internet, sin email, sin teléfono móvil y gracias especialmente a un grupo humano que era capaz de todo a pesar de la juventud (en esa época jugar a videojuegos era algo raro, y los que presumíamos de trabajar en esto éramos, como mínimo, "diferentes"). Creo

« EN AQUELLA ÉPOCA, LOS QUE JUGÁBAMOS A VIDEOJUEGOS ÉRAMOS "RAROS" »

que nunca se han vuelto a hacer revistas tan auténticas como en esa época. Luego nos desperdigamos, unos se quedaron, otros se fueron y volvieron a Hobby Consolas, otros no, pero siempre que nos reunimos coincidimos en reconocer a Hobby Press como ese punto de inflexión de nuestra vida, profesional y personal. Lo que no tengo claro es si convertimos nuestro hobby en una profesión o nuestra profesión en un hobby...

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Jerry Lawson



Este norteamericano de origen humilde se graduó como ingeniero electrónico en Nueva York y trabajó en varias empresas de su sector antes de unirse a Fairchild. La compañía, especializada en la producción de transistores y circuitos integrados, vio en él a la persona ideal para desarrollar una consola de videojuegos, tras crear una máquina recreativa en sus ratos libres. Así, se convirtió en el director de ingeniería del proyecto que llevaría a la creación de la Channel F en 1976, la primera consola de la historia en utilizar cartuchos como soporte de almacenamiento y, además, también la primera en estar basada en un microprocesador. Lawson falleció hace año y medio en California, a los 70 años de edad.



LA CONSOLA COSTABA 169 DÓLARES y vendió 300.000 unidades, siendo un fracaso comercial.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Filmation

loc.nom.m. Motor gráfico desarrollado por Ultimate a mediados de los años 80. Creaba una perspectiva isométrica que daba lugar a una falsa sensación de 3D, lo que permitía al jugador moverse en las cuatro diagonales y lo hacía ideal para juegos de plataformas. Su influencia fue notable y su uso muy extendido durante los últimos años de apogeo de las plataformas de 8 bits.





KNIGHT LORE Y ALIEN 8, aquí en Spectrum, fueron los dos primeros títulos en utilizarlo.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



¡Hola chicos! Aquí me tenéis haciendo cola para comprar Wii U. Como veis, tuve que ponerle un disfraz de Mii a los presentes para salvaguardar mi identidad secreta.

La resaca del E3 aún perdura

@Hola Yen, ¿cómo llevas eso de ocultar tu identidad? Espero que mal y la reveles pronto. ¿Se sabe algún detalle nuevo de *Beyond:Tow Souls* (fecha, duracion, gameplay...)?

David Cage ha concedido una entrevista hace poco en la que asegura que están terminando la versión alfa del juego, así que para saber una fecha aún quedan unos meses. También comentó que Aiden, la extraña entidad que acompaña a Jodie, la protagonista, podrá atravesar paredes, volar e interactuar con la materia y con otros personajes de un modo muy peculiar.

■ **Tambien me gustó (obviamente) *Watch Dogs* en el E3. ¿Se ha revelado información sobre este competidor de *GTA V*?**



BEYOND: TWO SOULS tiene una pinta alucinante. Solo se han mostrado un par de vídeos del juego, pero estará entre los mejores de PS3 del año que viene, no lo dudéis. La actriz Ellen Page interpretará a Jodie. ¡Vaya nivelazo!

Pues muy poca cosa. Por un lado en Ubisoft andan buscando gente para trabajar en el proyecto, al mismo tiempo que se ha rumoreado que su fecha de salida será a finales del 2013, lo que parece un poco contradictorio. ¿Será para esta generación o para la siguiente?

■ **Por último y para despedirme: ¿no ves a la saga *Assassin´s Creed* un poco saturada?**

La verdad es que llegué a cansarme de las secuelas de Ezio, pero en esta ocasión han incluido bastantes novedades así que me ha vuelto a conquistar.

Álvaro García (Albacete)



LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué consola me compro esta Navidad?

■ **Al salir Wii U ya no sé qué pedirle a los Reyes: ¿360, PS3 o Wii U?**

Esta es casi la pregunta del año. 360 y PS3 cuentan con un catálogo espectacular y muy similar (salvo exclusividades), mientras que Wii U, recién salida, no tiene un catálogo tan extenso. Lo mejor es que pienses en qué juegos quieres jugar: *Halo*, *Uncharted* o *Mario*, por ejemplo, y elijas. Lo bueno de Wii U es que tiene mucho futuro por delante.

Benito Ramos



"Obrigado" a contestar

@Hola Yen, soy el primer brasileño que escribe a esta fantástica revista. Soy un gran fan de la saga *Burnout* desde 2001 hasta 2011. ¿Harán sus creadores otro juego de la saga o seguirán haciendo títulos de *Need for Speed*?

Están muy liados con la saga *NFS*, aunque Craig Sullivan, director creativo de Criterion ya ha prometido que harán un nuevo *Burnout* en el futuro. Lo malo es que ese futuro no parece muy cercano, de momento.

■ **Y por último, ¿cuando se lanzará *Grid 2*?**

Aunque no hay fecha confirmada, ya sabemos que será a lo largo del verano del 2013, así que no queda tanto. Volverá a hacer uso del motor EGo (muy mejorado) e incluirá circuitos en Chicago y California, por ejemplo.

Kevin Martínez

La pesadilla de la NAT moderada

@Hola Yen, felicidades por la revista. Quería hacer una pregunta sobre el modo online de *Red Dead Redemption*. Al minuto o menos de estar en multijugador me aparece este mensaje: "has salido de la sesión por que había problemas de conexión con los demás jugadores". Solo me pasa en este juego, con otros el online va perfecto. ¿Sabes por qué pasa esto, o si hay alguna solución? Gracias.

Lo más probable es que el problema, como casi todos los que

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

atañen al juego online, es que tienes la NAT moderada. *Red Dead Redemption* es de los pocos juegos en los que es muy difícil jugar si tienes este problema. Puedes encontrar muchos tutoriales que te explican cómo solucionarlo en internet si buscas: como abrir los puertos nat de 360, o PS3, dependiendo de tu consola.

Samuel Domínguez Aguilar

A vueltas con los DLC´s

@¡Hola Yen! Sigo vuestra revista desde hace por lo menos 15 años y me gustaría que me resolvieras algunas dudas que tengo. Gracias de antemano y ahí van mis dudas: Quiero reservar la Ed. Coleccionista de *Tomb Raider* pero dicen que sólo algunas tiendas tendrán esa oferta limitada aquí. ¿Sabes en qué tiendas se podrá reservar en las que te incluyan también los extras que te dan por reserva (DLC's)?

Al reservar cualquiera de las dos ediciones especiales, la coleccionista o la superviviente, recibes dos DLC´s: el pack Desafio Sepulcral y el Pack Superviviente, que incluyen una nueva localización, 2 mejoras para armas y una nueva habilidad. Seguro que si no lo reservas estarán disponibles para descargar al poco tiempo. En principio esto debería ser igual en cualquier tienda en la que lo reserves.

■ ¿Sabes si hay alguna información de un posible *Golden Sun 4*?

De momento no hay nada oficial, tan solo rumores sobre que la futura entrega ya está en desarrollo. Lo único cierto es que uno de sus creadores de Camelot, Hiroyuki Takahashi, mencionó que le encantaría empezar a trabajar en 3DS.

■ De cara a la Navidad me gustaría saber qué consola me recomendarías (en cuanto a calidad-precio): ¿PS Vita o 3DS?

Ambas son excepcionales portátiles aunque, hoy por hoy, te recomiendo 3DS, ya que dispone de un catálogo mucho más amplio. Eso sí, Vita es superior gráficamente y esperamos que en el futuro tenga un catálogo tan extenso y atractivo.

■ Una última pregunta, ¿se sabe algo sobre *Skyrim Dawnguard* para PS3 o algún otro DLC de *Skyrim* para esta consola?

Las cosas siguen igual de paradas por el momento. Bethesda sigue diciendo que trabaja para conseguir que acaben saliendo, aunque no dicen cuándo.

Ángel López

Un amante del "Nintendismo"

@Buenas tardes Sr. Yen. Me gustaría felicitarle por su gran trabajo durante todos estos años respondiendo dudas. ¡Espero que siga durante muchos más entre nosotros! Ahora que ha salido al mercado Wii U, ¿cabe la posibilidad de que Nintendo se anime a sacar juegos como *Star Fox* o de *F-Zero*?



LA EDICIÓN COLECCIONISTA DE TOMB RAIDER incluirá una réplica de una lata de supervivencia del barco "Endurance", una figura de Lara de 20 cm, un póster con el mapa de la isla, un libro de arte de 32 páginas, la B.S.O. en cd, una bolsa impermeable y varios DLC´s.

Pues la verdad es que ya tengo una edad, desde luego, pero yo también espero continuar mucho tiempo contestando vuestras dudas. Al lío, de los dos juegos que mencionas, *StarFox* es el más posible ya que es una saga con muchos seguidores (sería genial que el juego que está desarrollando Retro Studios fuese una nueva aventura del comandante McCloud). Miyamoto ▸▸

vuestra OPINIÓN

Héroes invencibles

Iker Arana

Hola HobbyConsoleros. El otro día, leyendo el análisis de Resident Evil 6 en el anterior número (espectacular, por cierto) encontré un dato que me llamó la atención. Decía que había un medidor de cansancio que al bajar, bloquea distintas capacidades del protagonista. Esto me impresionó y me hizo reflexionar. ¿No tenemos demasiado sobrevalorada la figura del héroe en los videojuegos? Por ejemplo, al "playboy" Nathan Drake nunca se le cae la cresta, y el asesino más famoso de la historia, Ezio Auditore nunca pierde su capucha. ¿Y qué es eso de cubrirte y regenerar la energía? No hablo de dificultad, sino de que hacemos al héroe un Dios, un crack. Y ya sé que el protagonista del juego debe ser superior, pero en mi opinión, un héroe siempre saldrá ganando porque es el mejor, pero... ¿por qué no darles un comportamiento más humano? Un saludo a toda la redacción.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Pues estoy muy de acuerdo contigo, aunque es un tema complicado. Es mucho más difícil (y menos interesante de inicio) hacer un juego con un protagonista completamente "normalito". Hay algunas excepciones como el genial Limbo, que solo puede correr y saltar, por ejemplo.



ya ha comentado que con el minijuego de *F-Zero* en *NintendoLand* ya hay más que suficiente, así que...

El retorno del ángel Pit en 3DS no ha podido ser más positivo. Este dato me hace preguntarme si Nintendo se plantearía darle una oportunidad en Wii U en un futuro o si mejor me olvido de verlo en acción durante otros largos 25 años...

La página francesa de Amazon lo puso en su catálogo hace unas semanas y, aunque fuera un error, los rumores de una posible conversión de *Uprising* a Wii U no han parado de crecer. Nintendo no ha confirmado nada.

Si hay una saga "nintendera" que nunca me ha decepcionado, es *Super Smash Bros.* ¿hay nueva información sobre la entrega de Wii U? ¿se ha confimado algún nuevo personaje? ¿es oficial la versión de 3DS?

No se sabe nada nuevo, ni personajes ni nada. La entrega de 3DS, confirmada oficialmente, parece que, además, servirá para entrenar a nuestro luchador y aumentar sus parámetros de cara a la versión de Wii U.

Los crossovers de *Layton vs. Ace Attorney* y *Project X Zone* tienen una pinta espectacular. ¿Hay opciones de que nos lleguen al territorio europeo a lo largo del entrante 2013? ¿Han confirmado alguna fecha?

No hay fechas confirmadas, aunque todo parece indicar que veremos al investigador y al abogado por estos lares. Lo de *Project X Zone* parece más improbable, aunque nunca se sabe.



PROJECT X ZONE es un juego de rol táctico, en el que nos movemos por casillas. Además de Capcom y Namco, se une Sega como novedad, juntando personajes de las 3 compañías, como Ryu, Ulala, Mega Man, Dante, Chun-Li...

El nuevo proyecto en el que estaba trabajando Keji Inafune, *King Of Pirates* para 3DS, tiene buena pinta, pero hace tiempo que no se sabe nada nuevo. Temo que lo hayan cancelado. ¿Es así?

No se ha cancelado. De hecho, en la próxima Jump Festa que se celebra el 22 y 23 de diciembre en Japón, conoceremos nuevos datos, así que estad atentos.

Para finalizar ya y no quitarle más tiempo... Estaba interesado en pillar la versión de PS3 de *Eternal Sonata*. ¿La analizásteis? ¿Qué nota le pusísteis y cuál fue vuestra opinión?

Sí que lo analizamos, en el número 210 y le pusimos un 77. Pese a la ambientación musical, sus combate nos parecieron muy repetitivos.

Francisco Arrocha

> « MIYAMOTO HA COMENTADO RECIENTEMENTE QUE CON EL MINIJUEGO DE NINTENDO LAND YA HAY F-ZERO DE SOBRA »

¿Dónde está la mejor acción?

@Hola Yen, ¿qué tal todo? Te escribo desde Costa Rica. Eso quiere decir que si me publicas lo voy a leer dentro de 4 meses, y aunque ya se sepan la mayoría de temas cuando llega aquí la revista, la compro siempre, es una tradición inevitable. En Xbox hay juegos increíbles exclusivos, como *Halo*, *Gears of War*, *Forza*... pero en PS3 están *Uncharted*, *God of War*, *Gran Turismo*... Para alguien al que le atraen los juegos bélicos, parece que Microsoft sale ganando, pero... ¿qué otros shooters exclusivos hay para mi PS3?

Encantado de recibir lectores de todas partes. Tienes varios, la saga *Resistance* o los excelentes *Killzone*, por ejemplo. Y aunque no sea en primera persona y sea algo antiguo, *Metal Gear 4* es un juegazo de acción que no te puedes perder, como *Infamous 2*.

Y por último Yen, ¿cómo te ha gustado más jugar *Dishonored*? ¿siendo sigiloso o estilo Rambo?

Para mí, el juego es mucho más divertido sin matar a nadie, y así lo he jugado, aunque no siempre he podido pasar todo lo desapercibido que quería.

Daniel Delgado (Costa Rica)

El eterno deseo de remake

@Hola Yen, sigo esta revista desde hace mucho y me gustaría saber si está previsto el lanzamiento de *Patapon 4*. La verdad es que no he visto un juego más "tonto y sencillo" capaz de entretener tanto tiempo.

« TOMB RAIDER SOLO ESTÁ CONFIRMADO PARA PC, 360 Y PS3, PERO NO DESCARTES QUE APAREZCA EN Wii U DESPUÉS »

Seguro que acaba saliendo una nueva entrega en PS Vita, aunque aún no se sabe nada.

Leí en el número 254 de un posible remake de *KH*, pero eso no es lo importante. Sé que os habéis cansado de esta pregunta, así que (por penúltima vez) y con la mano en el corazón, ¿harán un remake de *Final Fantasy VII*?

Voy a contestar a esta pregunta, pero solo por penúltima vez: no crea que aparezca un remake de este juegazo, por lo menos de aquí a los próximos años.

Álvaro Rodríguez

¿Novedades en Tomb Raider?

@Hola Yen, tengo unas preguntas para tí que espero que me respondas: ¿le dísteis puntuación al juego *Black*, para PS2? Si es así, ¿es buen juego?

Pues lo analizamos en el número 174 y le dimos un 93. Nos gustó mucho, ya que era un juego muy revolucionario para su época, sobre todo técnicamente.

¿Cuándo se espera la salida de *Final Fantasy XIV*?

A lo largo de 2013.

Y la última pregunta, ¿*Tomb Raider* solo saldrá para PS3 y 360? ¿me puedes hablar sobre la historia del juego?

Saldrá también para PC y no descartes que más adelante aparezca una versión en Wii U. Aún no se conocen muchos detalles de la historia. Sabemos que Lara empezará como una jovencita sin experiencia y que se convertirá en la intrépida exploradora que todos conocemos a lo largo de la aventura. Tendrá que desentrañar los misterios de una remota isla. ¿Alguien ha dicho Perdidos?

Daniel López Leal

La vergüenza del logro solitario

@Hola Yen, ¿cómo andas?. Te escribo por quinta vez ya. Pensarás que vaya plasta, xD. Permíteme que le mande un saludazo a Manuel del Campo, ese gran director, que aunque ya no lo sea de la revista, seguro que sigue dando mucha guerra en HobbyConsolas.com y demás sitios, jeje, y a los suscriptores de mi canal de Youtube (rreclu), en el que, por cierto, os hago publicidad en algun video ;). Bueno ahora, las dudillas: hace poco me pase *Enslaved* y, aunque el juego me encantó, no me acaba de convencer su final, ¿veremos una continuación?

En Ninja Theory parecían interesados en sacar una nueva entrega, pero parece que la realidad del mercado les ha dado con la puerta en las narices ya que el juego no tuvo el éxito esperado. Eso sí, no hay nada imposible.



ENSLAVED RECIBIÓ BUENAS CRÍTICAS pese a tener un desarrollo bastante lineal. Eso sí, en ventas la cosa no fue tan bien como esperaban. Ese es el verdadero motivo por el que nadie dice nada sobre una nueva entrega.

¿Hay alguna manera de eliminar permanentemente la ficha de un juego que ya no tengo? Descargué *Game Room*, lo borré y la verdad es que hace muy feo, únicamente saqué un logro.

Desgraciadamente no hay manera de conseguirlo. Lo único que se me ocurre es que te sa-



CATHERINE ES UN JUEGO BASTANTE PECULIAR y en contra de lo que mucha gente pueda pensar, no se trata de un juego "picantón" sin más. El argumento es bastante adulto y la mecánica de los puzles engancha lo suyo. Juegazo.

ques todos los logros del juego para dejarlo bonito, jeje.

Me suelen llamar la atención juegos "rarunos" y me encantaría comprar *Catherine*, pero vale muy caro. ¿Alguna bajada de precio en el horizonte (xD)?

Es poco probable, aunque seguro que lo puedes encontrar de segunda mano en alguna tienda a un precio más asequible.

Y la última: ¿qué hay de cierto sobre el rumor de que ZombiU saldra para Xbox 360 y PS3? Es que me suena raro, ya que el juego se llama precisamente Zombi"U", aunque la verdad es que me encantaría que lo sacasen para ambas.

Eso es todavía más improbable. No creo que a Nintendo le hiciese mucha gracia.

Christian Sánchez

¿Cuál es el mejor sandbox?

@¡Hola Yen! ¿cómo te va? Espero que bien. Os sigo desde el número 150 (aprendí a leer con vosotros) y me gustaría que me respondieses unas preguntas. A ver si hay suerte... ¿Hay alguna posibilidad de que saquen más ediciones especiales del FIFA 13? (como por ejemplo FIFA 13 edición Atlético de Madrid)

Ya me gustaría ya, pero no creo que salga tan magnífica edición.

Por último, me voy a comprar tres juegos. Ya tengo claro el *Guild Wars 2* y el *NBA 2K13*. ¿Me recomiendas un sandbox que no sea *Batman Arkham City*?

Para mí el mejor "sandbox" de la generación es, sin duda alguna, *Red Dead Redemption*. Otro que no está nada mal es *Sleeping Dogs*, aunque gráficamente es más "regulero".

Daniel Prado

« EL NUEVO MANDO DE WII U ES MUCHO MÁS LIGERO DE LO QUE IMAGINABA. EN ALGUNOS JUEGOS, SU USO ES GENIAL »

¿Habrá más Mafia?

@Buenas Yen, creo que hacéis la mejor revista de videojuegos, y sin más voy con mis dudas. En primer lugar decirte que me pasé los dos primeros *Assassin's* pero no he jugado ni *La hermandad* ni *Revelations*, ¿será necesario jugarlos para entender la historia o podré jugar directamente *Assassin's Creed 3* sin perderme nada importante?



MAFIA 2 APARECIÓ EN 2010, y nos dejó un muy buen sabor de boca. La ambientación era brutal (mención especial para la excelente banda sonora), así que estamos deseando que aparezca una nueva entrega.

Puede que te pierdas algunos detalles, pero lo importante no. Ten en cuenta que estrena protagonista y ambientación temporal así que no te perderás nada de lo principal.

Me gustó mucho *Mafia 2*, ¿hay alguna novedad o rumor sobre una tercera entrega?

2K Cezch dijo que ya estaba trabajando en él, pero la emoción se fue diluyendo. Finalmente, parece que el desarrollo se ha migrado a la nueva generación, por lo que queda bastante para que podamos disfrutarlo.

Y para terminar, ¿vendrá doblada o traducida al castellano la versión física de *The Walking Dead*?

Ni siquiera es seguro que aparezca en España. Por ahora solo se ha confirmado para Estados Unidos. Si definitivamente acaba llegando, no descartes que lo haga en castellano.

Alejandro Jimenez Nieto

¿Te está molando Wii U?

@¡Hola Yen! Primero felicitaros por todo el trabajo que dedicáis a la revista. Tengo un par de dudas para ti. ¿Saldrá otro *Dead or Alive* para 3DS?

Aún es muy pronto para que sepamos algo de una nueva entrega. *Dimensions* salió en mayo del año pasado. Paciencia.

Y otra es sobre Wii U, ¿me podrías decir que te parece?

Ya he podido probar una buena cantidad de juegos, como *ZombiU, FIFA 13, NBA 2K13, Mass Effect 3, Nintendo Land* o *NSMB 2* y la verdad es que me encanta. El nuevo mando es mucho más ligero de lo que imaginaba y algunos de los usos que le han dado son geniales. No tanto en las conversiones.

Joan Ruiz-Falco

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, me gusta el Gangnam Style, oppa Gangnam Style, bom bom bom bon.

Yen: No pasa nada, le pasa a todo hijo de vecina. Es lo que tienen los "hits". Cuando quieras quedamos para reproducir la escena del ascensor. Eso sí, yo me pido el que está arriba, no a Psy.

@Yen, ya se están acercando las fatídicas fechas, ¿crees que los Reyes me traerán alguna consola?

Yen: Yo llevo toda mi vida pidiendo una y hasta ahora no he tenido suerte. Un año me trajeron una consola, pero era de mesa, no de sobremesa.

@Yen, ¿sabías que Sonic Hedgehog es el nombre de una de las tres proteínas pertenecientes a la familia hedgehog? ¿Es de ahí de dónde viene el nombre del erizo azul de Sega?

Yen: No sé si debería contestarte en serio, pero vamos allá. Sonic significa tónico y hedgehog significa chorizo. Era una bebida japonesa muy típica hecha con chorizo de alto contenido energético, para que el chorizo azul, digo el erizo azul, pudiera correr como un loco.

@¡Hola, Yen! ¿Es verdad que el mando de Wii U estaba inventado hace mucho tiempo?

Yen: Poca gente lo sabe, pero el joven Miyamoto presentó la idea a Nintendo en 1979. Las preguntas de los directivos no cesaban: ¿una pantalla que se toca



con los dedos? ¿quién la limpiará luego? ¿pero es una portátil o se ve en la tele? Aún así compraron la idea y, hasta hoy, ha permanecido en un almacén olvidado y super protegido junto al arca perdida. Menos mal que el genio nipón se hizo una foto que lo demuestra.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Compra tu juego favorito al mejor precio!



Volante Thrustmaster Ferrari Universal Challenge + F1 2012



Por sólo
69.95 €
Precio unitario

Oferta válida hasta 31/12/12

Tekken Tag Tournament 2 + libro "The Art of Tekken"

Sólo en GAME
Libro exclusivo



Por sólo
59.95 €
Precio unitario

Promoción limitada a 1.000 uds.

Guitar Hero: Warriors of Rock + guitarra



Por sólo
39.95 €
Precio unitario

Oferta válida hasta 31/12/12

Juegos Kinect Xbox 360

Por sólo
19.95 €
Precio unitario

Oferta válida hasta 7/01/13

uDraw GAMETABLET



Por sólo
9.95 €
Precio unitario

Oferta válida hasta 31/12/12

Dora la Exploradora



Por sólo
9.95 €
Precio unitario

Promoción limitada a 1.000 uds.

260 TIENDAS EN TODA ESPAÑA



GAME
Tu especialista en videojuegos

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Elige tu consola favorita!



Promoción limitada a 1.000 unidades.



Promoción limitada a 1.000 unidades.



Promoción limitada a 1.000 unidades.



Promoción limitada a 1.000 unidades.



Promoción limitada a 2.000 unidades y válida hasta 9/12/12. Juego descargable.



Promoción limitada a 1.000uds. Precio unitario de cada pack, cada pack se compone de consola Nintendo 3DS XL + 1 juego a elegir entre los 5 mostrados.



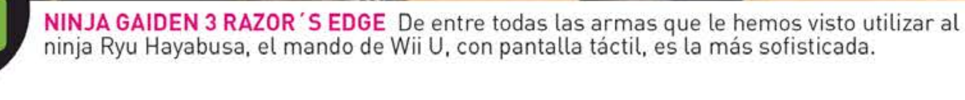




PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE [illegible]AR





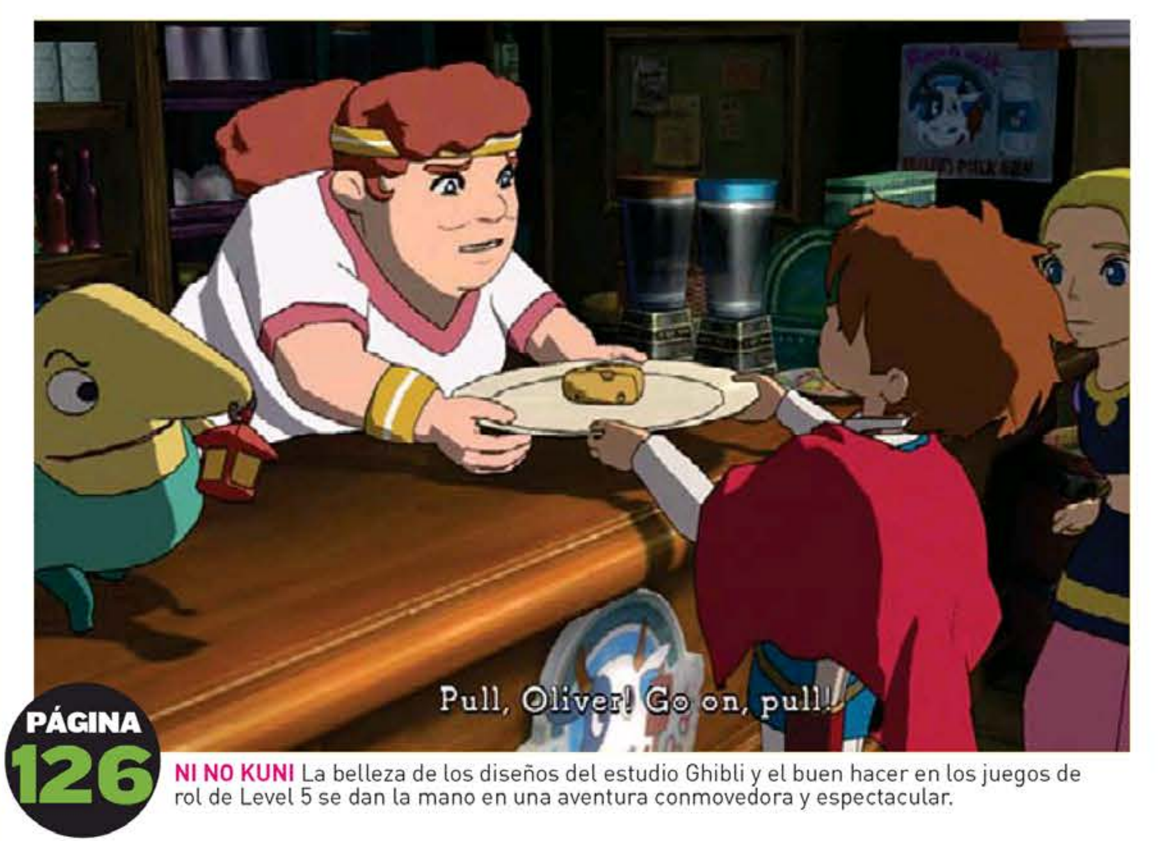
PÁGINA 130

NINJA GAIDEN 3 RAZOR´S EDGE De entre todas las armas que le hemos visto utilizar al ninja Ryu Hayabusa, el mando de Wii U, con pantalla táctil, es la más sofisticada.

PÁGINA 128

DEVIL MAY CRY

¿Qué os parece el nuevo aspecto de Dante? ¿Creéis que estará a la altura, cuando tenga que enfrentarse a las criaturas del infierno? Nosotros ya hemos probado unas cuantas misiones, y os damos una primera impresión sobre el "reboot" de la saga. Acción salvaje, con un estilo inconfundible.



PÁGINA 126

NI NO KUNI La belleza de los diseños del estudio Ghibli y el buen hacer en los juegos de rol de Level 5 se dan la mano en una aventura conmovedora y espectacular.



PÁGINA 131

PAPER MARIO STICKER STAR Al famoso fontanero se le da tan bien el rol, como saltar.

EN ESTE NÚMERO...

La fama precede a los títulos de esta sección. El mejor rol, acción a golpe de espada y rol de la vieja escuela, animarán nuestras consolas durante los próximos meses.

LAS CLAVES



1 LOS DISEÑOS del estudio Ghibli serán de una belleza extraordinaria, como sus películas de animación.



2 LA PROFUNDIDAD de juego; combates, exploración, mejora de nivel... a la altura de los mejores títulos de Level 5.



3 LOS ÚNIMOS son criaturas que podremos reclutar para que luchen a nuestro lado... y suban de nivel.

25 de enero ■ Namco-Bandai ■ Rol

NI NO KUNI
LA IRA DE LA BRUJA BLANCA

La triste historia de un niño que pierde a su madre será el punto de partida de un viaje épico por un mundo lleno de seres mágicos y de extraordinaria belleza.

LA COMBINACIÓN DE DOS TALENTOS como Level-5, creadores de *Dragon Quest VIII,* y el estudio Ghibli (Mi vecino Totoro, La princesa Mononoke o El viaje de Chihiro) va a dar lugar a una experiencia mágica. *Ni no Kuni* (que significa "el otro mundo") será un juego de rol en la mejor tradición japonesa, en el que encarnaremos a Oliver, un niño de 13 años cuya madre muere repentinamente. Su misión será devolverle la vida, mientras recorre una dimensión paralela con el duende Shizoku.

Este mundo abierto estará recreado con una sensibilidad deliciosa: diseños tipo manga, con personajes muy expresivos, y una banda sonora compuesta por Joe Hisaishi (encargado de las melodías en las películas de Ghibli).

LAS SECUENCIAS DE ANIME Y EXPLORACIÓN "LIBRE" estarán aderezadas con unos combates (a través de un sistema mixto entre turnos y tiempo real) en los que podremos hacer que otras criaturas luchen en nuestro lugar. Por supuesto, estos "monstruos" también mejorarán con la experiencia, subirán de nivel y aprenderán nuevas habilidades, lo que le va a dar a *Ni No Kuni* una enorme profundidad. Y también podéis contar con una buena batería de tesoros ocultos, coleccionables, secretos...

Aunque *Ni No Kuni: la ira de la Bruja Blanca* llegará con unos meses de retraso respecto a la edición japonesa, todos los diálogos van a aparecer traducidos a nuestro idioma (lamentablemente las voces se mantendrán en inglés o en el japonés original). HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Llega precedido de un arrollador éxito en Japón, y por lo que hemos podido jugar, está plenamente justificado. Pero nos hubiera encantado que se doblase al castellano.



EL ARGUMENTO recuperará elementos típicos de Ghibli, como los niños protagonistas, en este caso huérfano, o la dimensión mágica de nuestro mundo.



ESTARÁ SUBTITULADO EN CASTELLANO con las voces en inglés o en el japonés original. La historia es uno de los principales atractivos de Ni no Kuni.

LOS COMBATES se librarán en una combinación de turnos y movimiento en tiempo real. Podemos pelear nosotros mismos, o dar órdenes a los divertidos únimos.

¡OJO AL DATO!

Sólo salió en Japón...
UNA PRECUELA PARA NINTENDO DS
La versión portátil de *Ni No Kuni* apareció en Japón a finales de 2010, y nunca ha llegado a Occidente. Era un juego de rol con los mismos protagonistas del juego de PS3, y un desarrollo largo y profundo, que conectaba ambos títulos.

ESTE JUEGO DE ROL COMBINA DOS GRANDES TALENTOS DE LOS JUEGOS Y EL ANIME

EL UNIVERSO del juego será así de bello, con entornos variados y exóticos.

■15 de enero ■Capcom ■Acción

DEVIL MAY CRY

Después de 12 años y cuatro entregas, Dante ha decidido empezar de nuevo. Y no hay mejor manera de reiniciar la saga que cambiar su estética... y sus desarrolladores.

LAS CLAVES

1 EL NUEVO DANTE (moreno y con el pelo corto) tiene un aspecto más juvenil y una actitud rebelde y visceral.



2 LA ACCESIBILIDAD se está potenciando mucho, así que muchos se os unirán en mitad de una partida.



3 LOS COMBATES se apoyarán en combos rápidos y muy espectaculares, donde se valora la creatividad.

LOS CREADORES DE HEAVENLY SWORD Y ENSLAVED, los británicos de Ninja Theory, nos van a mostrar la nueva imagen de Dante. El joven Sparda continuará su labor como "cazademonios", pero ya no será el tipo frío de los cuatro primeros juegos. En *DMC* lucirá un aspecto renovado, con el pelo corto y moreno, y una forma de combatir (y unos diálogos) mucho más viscerales.

Devil May Cry será un juego de acción, en que las fases de plataformas se alternarán con combates frenéticos, encadenando ataques con la espada, las pistolas Ebony e Ivory, látigos, hachas, guadañas… un arsenal renovado que nos ofrecerá infinitas posibilidades. Y ya sabéis, que nuestro estilo será tan importante como la contundencia de los golpes.

EL DISEÑO DE LOS ESCENARIOS TAMBIÉN NOS VA A DEJAR CON LA BOCA ABIERTA. Los niveles en el mundo real y el limbo (la dimensión en la que habitan los demonios) se irán transformando a medida que avancemos, dándole a todo un aire surrealista e impredecible, y también más "sucio". Tampoco faltarán unos gigantescos enemigos finales, los diálogos más chulescos que recordamos (con vídeos inspirados en grandes obras de la pintura barroca) y una banda sonora rockera que se ha convertido en seña de identidad de la saga. Y por supuesto, con una realización técnica excelente, que le va a sacar el máximo partido al motor Unreal Engine III, con unos estables 30 fps.

Después de superar los diez primeros capítulos, todo apunta a que éste es el cambio que *Devil May Cry* necesitaba para volverse a poner a la cabeza de los juegos de acción. El próximo mes de enero, podremos comprobarlo en nuestra consola. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El trabajo artístico es revolucionario, mientras que la fluidez y el sistema de combate conservan lo mejor de las entregas anteriores. Además, nos encanta la nueva personalidad de Dante, más joven y rebelde.



EL COMPONENTE DE PLATAFORMAS tendrá bastante importancia. Los escenarios se irán transformando en tiempo real, a medida que avanzamos.



LOS COMBATES se sucederán a ritmo frenético, alternando golpes cuerpo a cuerpo (armados con una espada, hacha o guadaña) y disparos.

LOS ENEMIGOS FINALES serán una muestra de la gran labor de diseño de *DMC*. Además de su gran tamaño (y capacidad destructiva) no se van a cortar con el vocabulario subido de tono.

EL ESTILO SERÁ TAN IMPORTANTE COMO LA FUERZA DE LOS ATAQUES

DANTE SPARDA irá ganando nuevas armas: el hacha Arbiter, el látigo, los puños...

¡OJO AL DATO!

Contenido exclusivo

ASÍ ES LA EDICIÓN "HIJO DE SPARDA"

También se pondrá a la venta una edición especial de *DMC* que contiene el juego, un kit especial de armas de samurai, puntos de mejora y un colgante igual que el que luce el mismísimo Dante.







■Enero ■Tecmo Koei ■Acción

NINJA GAIDEN 3

LAS CLAVES



1 ACCIÓN NINJA a velocidad de vértigo, y con un nuevo sistema de control, que se ha adaptado al Wii U gamepad o al mando PRO.



2 NUEVAS ARMAS Y PERSONAJES se unen al desarrollo que apareció en PS3 y Xbox 360. También aumenta el nivel de violencia.

■ **LA TERCERA AVENTURA DE RYU HAYABUSHA EN PS3 Y XBOX 360** no tuvo una buena acogida, pero este guerrero legendario va a tener la oportunidad de redimirse en Wii U. Esencialmente se tratará del mismo desarrollo, pero con todos los ajustes que estábamos deseando. Contaremos con dos armas adicionales (el bastón lunar y las katanas dobles) y un nivel de violencia algo mayor, con el regreso de los desmembramientos como en los dos primeros juegos. Además, la inteligencia artificial de los enemigos se ha revisado, para que sea más difícil que el original.

→ **LAS PANTALLA TÁCTIL** nos servirá para ejecutar los ataques mágicos (Ninpos) y para vigilar nuestro nivel de karma, que es la energía que nos permite subir de nivel. También volverá el modo online cooperativo, y, como en las entregas *Sigma*, podremos controlar a la espectacular Ayane en niveles determinados (con sus correspondientes secuencias de vídeo retocadas).

Los gráficos de la versión *Razor´s Edge* también van a disfrutar de un aspecto más pulido, y sobre todo una tasa de 60 frames por segundo, que hará que se mueva "como los ángeles". Con todas estas mejoras, *Ninja Gaiden 3* para Wii U podría recuperar el trono de los "Hack´n slash" que ya ocuparon sus dos predecesores. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El Team Ninja ha hecho un esfuerzo para adaptar este juego de acción a la nueva máquina. Por fin, *Ninja Gaiden 3* puede ponerse a la altura de los dos juegos anteriores.



LAS CLAVES

1 LOS COMBATES, por turnos, serán muy ágiles. Las protagonistas serán las pegatinas, que usaremos para realizar los ataques.

2 EL MODO PAPELIZAR nos permitirá convertir el mundo de juego en una hoja, sobre la que interactuar usando pegatinas y recortes.

Diciembre Nintendo Rol

PAPER MARIO STICKER STAR

PAPER MARIO REGRESARÁ A UNA PORTÁTIL tras su aventura en Wii, de tono más plataformero. Recuperará los combates por turnos de las dos primeras entregas, pero esta vez la cosa será un poco distinta. Tendremos que recolectar decenas de pegatinas, que nos servirán para realizar todo tipo de ataques. Al encontrarnos con un enemigo podremos tocarlo en la pantalla, con lo que se iniciará el combate. Serán muy dinámicos, como de costumbre, pudiendo realizar ataques más potentes o protegernos de los golpes enemigos si pulsamos los botones en el momento justo.

EL SISTEMA DE PEGATINAS, además de servirnos en los combates, también será muy útil en los momentos de exploración. Podremos entrar en el modo Papelizar en cualquier momento, lo que parará el tiempo y convertirá nuestro universo de juego en una hoja de papel, sobre la que intentaremos colocar alguna de nuestras pegatinas para completar puzles, abrir nuevos caminos o descubrir secretos. Eso sí, cada vez que usemos una la perderemos, por lo que siempre tendremos que buscar nuevas y reservar las mejores para momentos puntuales. Al más puro estilo Mario, el juego estará dividido en mundos y éstos a su vez en niveles, que tendremos que revisitar para conseguir todos los trozos de cometa que hayan, lo que desbloqueará nuevos niveles. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Lo que hemos podido jugar por ahora tiene una pinta estupenda. La idea de las pegatinas es genial, los combates son muy divertidos y el modo papelizar resulta muy original.

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

BD-DVD



El Caballero Oscuro La Leyenda Renace

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Christian Bale, Tom Hardy, Anne Hathaway...**
- Director **Christopher Nolan**
- Precio **21,53 €**
- También en DVD **18,45 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Batman se ha convertido en un fugitivo tras ser acusado de la muerte del fiscal Harvey Dent. Sin embargo, todo cambia con la entrada en escena de Bane y Catwoman. La tercera película de la saga entretiene, pero no rompe moldes como las entregas precedentes.
EXTRAS BLU-RAY: El Batmóvil, Cerrando la trilogía. ✶



Ace Attorney

- Género **Drama**
- Protagonistas **Takumi Saito, Makoto Ayukawa...**
- Director **Takashi Miike**
- Precio **17,99 €**
- También en DVD **14,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Las películas de juicios son un subgénero con muchos seguidores en el mundo del cine. Lo llamativo de esta película es que está basada en la saga de videojuegos *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Y no es solo que el argumento se centre en dos de los cuatro casos de la primera entrega, sino que también sigue la misma estética de los personajes y los recursos visuales de los videojuegos.
EXTRAS BLU-RAY: No disponible. ✶



Brave

- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Merida, Fergus...**
- Director **Mark Andrews, Brenda Chapman, Steve Purcell**
- Precio **25,95 €**
- También en DVD **23,45 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



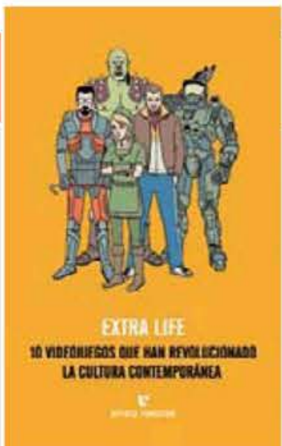
ARGUMENTO: Las peripecias que vive la princesa Merida tras acudir a una bruja para librarse de la influencia de su madre propician una historia de aventuras con ambientación medieval y muchas referencias al folclore gaélico. Visual y técnicamente es deliciosa, pero la historia es más convencional que las anteriores cintas firmadas por Pixar.
EXTRAS BLU-RAY: El viejo mundo de Brave, Érase una vez una escena, Cortometraje: La Luna... ✶

LIBROS

Extra Life

Una antología que analiza el fenómeno contemporáneo de los videojuegos desde distintos puntos de vista. Son 10 ensayos centrados en otros tantos títulos de éxito: *Zelda, Metal Gear, Halo, Final Fantasy...*

- Editorial **Errata Naturae** - Precio **19,90 €**

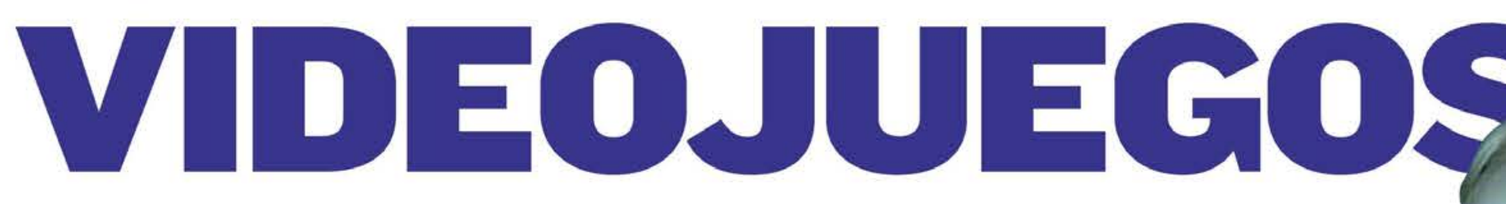


Hitman Damnation

Coincidiendo con el lanzamiento de *Hitman Absolution* (tenéis su análisis en la página 60 de este mismo número) llega a las tiendas esta novela, escrita por Raymond Benson, que sirve de precuela al videojuego.

- Editorial **Esfera** - Precio **19 €**





ESTRENOS

BD-DVD



Prometheus

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **M. Fassbender, Noomi Rapace, C. Theron...**
- Director **Ridley Scott**
- Precio **30,99 € (incluye Blu Ray 3D + 2D + DVD + Copia digital).**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Ridley Scott retoma la historia de Alien, pero nos lleva 30 años antes para narrar la búsqueda del origen de la humanidad por parte de unos arqueólogos.
EXTRAS: Archivos de Peter Weyland Escenas alternativas y eliminadas... ✶



El Dictador

- Género **Comedia**
- Protagonistas **Sacha Baron Cohen, Sayed Badreya...**
- Director **Larry Charles**
- Precio **24,95 €**
- También en DVD **19,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Después de verle hacer el ganso en Borat o Bruno, Sacha Baron Cohen vuelve a liarla parda en esta divertida historia. Esta vez se mete en la piel de un dictador de África del Norte que se ve despojado de su poder mientras está de visita en Nueva York y debe ponerse a trabajar en una tienda naturista de Brooklyn.
EXTRAS BLU-RAY: Escenas eliminadas y ampliadas, Entrevista con Larry King, Vídeo musical. ✶



MS1 Máxima Seguridad

- Género **Acción**
- Protagonistas **Guy Pearce, Maggie Grace...**
- Director **James Mather**
- Precio **22,50 €**
- También en DVD **16,14 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆

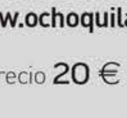


ARGUMENTO: Una prisión en el espacio alberga a los 500 criminales más peligrosos del planeta. ¿Qué mejor lugar para que vaya de visita la hija del presidente de los Estados Unidos? Como era previsible, estalla un motín mientras está allí y la toman como rehén, así que hasta allí debe viajar el agente Snow, con la misión de salvarla a toda costa.
EXTRAS BLU-RAY: Entrevistas, Documentales, Efectos especiales, Escenas eliminadas... ✶

Ocho Quilates (vol. II)

Ya está a la venta el segundo volumen de Ocho Quilates, la obra en la que Jaume Esteve repasa la llamada edad de oro del software español. Se edita en distintas ediciones, y podéis comprarlo en **www.ochoquilates.com**.

- Editorial **Start-T** ■ Precio **20 €**





CINE

El Hobbit

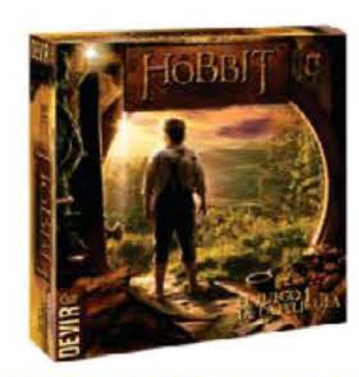
Peter Jackson vuelve a hacer las delicias de los seguidores de Tolkien con el inicio de una nueva trilogía, basada esta vez en El Hobbit.

- Productora **Warner**
- Estreno **14 de diciembre**



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



▲ UN JUEGO DE MESA INESPERADO... O QUIZÁ NO TANTO

El Hobbit está a punto de llegar a los cines de todo el país. Si queréis revivir las aventuras de Bilbo con los amigos, podéis adquerir este juego de mesa, que incluye un tablero, 118 cartas y varias figuras inspiradas en la película. ¡La aventura espera!

Más información en:
www.devir.es
Precio: 30 €



LOS SOLDADOS LLEGAN EN TU AYUDA ▲

Si vas a hacerte con *Call of Duty Black Ops II*, deberías plantearte hacerte con esta edición Paquete de Ayuda, que además del juego incluye los *DLC Nuketown 2025* y *Nuketown Zombies*, un dron Claw para tu avatar, un MQ-27 Dragonfire por radiocontrol, dos monedas, BSO, caja metálico y una enorme caja que imita a los paquete de ayuda del juego. Todo lo que un soldado podría soñar.

Más información en:
www.callofduty.com/es/blackops2/buynow
Precio: 179,95 €

◀ ESTAS PRENDAS TE LEVANTAN EL "ANIMUS"

Musterbrand lanza la nueva línea de ropa inspirada en *Assassin´s Creed*, creada en colaboración con Ubisoft. Entre ropa y accesorios, encotnraréis 11 piezas con las que convertiros en Ezio o Connor sin tener que saltar de edificio en edificio.

Más información en:
http://musterbrand.assassinscreed.com
Precio: Desde 29 €

UNA EDICIÓN PARA PERDER LA CABEZA ▼

Además de comprar la edición normal de *Far Cry 3*, podéis haceros con esta Edición Demencia, que incluye el pase de temporada, una ilustración especial con información sobre la isla, un pack de supervivencia y un "bobble head" con cuerpo de hawaiana y cabeza de Vass. Algo de locos.

Más información en:
far-cry.ubi.com
Precio: 79,95 €





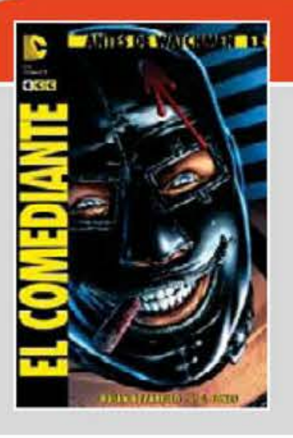


MANGA Y CÓMIC

El Comediante

La colección de precuelas del inmortal Watchmen se centra ahora en El Comediante. Azzarello y J.G. Jones retroceden hasta los años 60 para revivir la etapa de "gloria" de este polémico e inimitable personaje.

Publicado por: eCC
Precio: 2,50 € (cada número)



Saga

Alana y Marko son dos personas normales que encuentran el amor en medio de una guerra. Así comienza una mezcla de drama, acción y aventura sci-fi que os atrapará.

Publicado por: Planeta deAgostini
Precio: 16,95 €



HOBBY SHOPPING

➔ Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

EL MES QUE VIENE



Los juegos que vienen en 2013

Hacemos un repaso exhaustivo a los títulos más potentes que van a llegar a nuestras consolas a lo largo del año. ¡No os perdáis estos juegazos!





¡EXCLUSIVA!
Gears of War Judgment

Visitamos las oficinas de Epic Games para contároslo todo sobre la nueva entrega de la saga.



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Javier Abad

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
MAQUETADOR: Jorge García

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

DIRECTOR DE HOBBYCONSOLAS.COM: José Luis Sanz



Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

ÁREA DE VIDEOJUEGOS
DIRECTOR DE ÁREA: Manuel del Campo
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

PUBLICIDAD
DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD: Belén Fernández
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTOR COMERCIAL: José Manuel Saco
EQUIPO COMERCIAL: Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Lucia Martínez
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L..
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Asesor Serv. Producción: Asedict Gestion Editorial S.L.
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 


Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.






NI NO KUNI
LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
12
www.pegi.info
PS3
HOBBY CONSOLAS
LEVEL5
BANDAI NAMCO Games
Ni no Kuni: Wrath of the White Witch™ & ©2011 LEVEL-5 Inc. All rights reserved. Published and distributed by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Distributed by NAMCO BANDAI Partners S.A.S.


HOBBY CONSOLAS
CALL OF DUTY
BLACK OPS II
18
www.pegi.info
treyarch
ACTIVISION.